IMMAGINE & PUBBLICO

SUPPLEMENTO AL N. 2-3 - APRILE SETTEMBRE 1990
DI IMMAGINE & PUBBLICO

SPED. IN ABB. POST. GR. IV - 70%

Supplemento al n. 2-3/Aprile-Settembre 1990
di Immagine & Pubblico
Numero speciale dedicato alla videoarte a cura di Gianni Toti e Marco Maria Gazzano - Parte prima
Periodico trimestrale dell'Ente Autonomo Gestione Cinema
Direzione, Redazione, Amministrazione: Via Tuscolana, 1055 - 00173 Roma - Tel. 06/7222141
Direttore: Antonio Breschi
Direttore Responsabile: Vittorio Giacci
Vicedirettore: Enzo Natta
Segretario di redazione: Giancarlo Di Gregorio
Copertina e progetto grafico: Piero Di Silvestro
Le opinioni espresse negli articoli pubblicati
su «Immagine & Pubblico Video»
impegnano esclusivamente i loro autori
Composizione e Stampa: Grafica Ariete S.p.A. - Via Anagnina, 492/f - Roma - Tel. 06/7246891-7246874

In copertina: Einstein al computer. Elaborazione della Computer Graphics Europe srl di Roma (direttore artistico Giovanni Blumthaler) per il manifesto del Videoart Festival di Locarno, Venezia 1986.

LA VIDEOARTE HA TRENT'ANNI

Un quarto di secolo?
O ventisettanni?
O trentadue?
Quanti anni ha, oggi, dunque, la *Video-Art* (all'ameringlese) o l'*Art-Vidéo* (alla francese) o la *Videoarte* (o *Artronica*, all'italiana, l'Arte Elettronica) o o ancora, ma sí, la *Sint-Art* o l'*Inf-Art* (Arte Informatica, o Infografia, roba da infarto neologistico)? Ventisette se ci si rifà all'*Exposition of Music Electronic Television* di Wuppertal, alle perturbazioni nel tragitto degli elettroni all'interno dei tubi catodici che trasformarono le immagini figurative trasmesse nei tredici televisori trafficati da Nam June Paik in figurazioni astratte. Ventitrè se ci si sposta ancora indietro ai precorrimenti di Wolf Vostell, al televisore che diffondeva un programma normale «détraqué», sconvolto in mezzo ai cavalli di frisia e alle reliquie dei massacri di Treblinka e Auschwitz: *La chambre noire* come caverna della memoria tedesca, allegoria e analogia fra massacri storici reali del nazismo e massacri, altrettanto già «storici» ma, mentali compiuti dai mass (acre)-media, nella contemporaneità...
Trent'anni, un'epoca:l'arte elettronica è un'arte «maggiore» ormai, adulta da un pezzo, già proclamata e (ir)riconosciuta creatura dell'arte di creare arti nuove, aggiuntive: è come se ci trovassimo nel 1927 o giù di lì, dopo l'invenzione del cinematografo, e si considerasse ancora l'arte-delle immagini-in-movimento come un «fenomeno» minore dell'epoca, non come la «mutazione» — fenotipica, almeno — della percezione, un bisogno fisiopsicologico della specie. È quello che però accade, oggi, all'arte inventata che ora è adulta, l'arte elettronica (artronica, pittronica, scultronica, architettronica, poetronica..., applicatevi pure alla neologismazione in atto). Quante sono le trasmissioni, le rubriche televisive di art-video, nei palinsesti «mondiali»?
La belga *Vidéographie* (già abolita), la francese *Avance sur Image* (anch'essa abolita), *Carré Noir*, sempre belga, sostitutiva di *Vidéographie*, anch'essa minacciata, *Videochronique* di Marsiglia... La Rtbf, Canal Plus si comportano — plus ou moins — come la nostra televisione che ha inopinatamente abolito già da quattro anni la sua *Ricerca e Sperimentazione Programmi* e non ha mai istituito una rubrica di informazione sulle arti elettroniche, nè tanto meno ha mai trasmesso videoarte, ahinoi! solo qualche secondo nanosecondo o picosecondo qua e là, in sigle, *si*(n)*g*(u)*la* (signa).
E così la videoarte continua a sopravvivere sotto il piccolo protezionismo dei Festival specializzati, in attesa di un «salto di quantità», il più difficile per una *téchne* apparsa in un'epoca in cui la storia dell'arte non fu più l'arte della storia, e la critica d'arte si rivelava soltanto arte della critica, una tecnica valutativa, mentre le teorie dell'informazione e della comunicazione discettavano su ciò che la «vidéo» non dava a vedere o su ciò che avrebbe potuto (v)ideare, senza lasciare al pubblico il tempo di bagnarsi, impregnarsi, sentirsi e immaginarsi nel nuovo orizzonte sensoriale, imparando a balbettare il linguaggio elettronico, a distinguere fra questo e il linguaggio cinetelematografico, ovvero il medium che ha come contenuto il vecchio medium che a sua volta, nella *regressio ad infinitum*...

2

È ancora un'arte fragile, la videoarte? Oppure, malgrado l'ignoranza nemica, non ha più nulla da dimostrare a nessuno, solo da mostrarsi a tutti, come figura finale del mondo dell'immagine (o dell'immagine del mondo), punta acuta, estrema, del nuovo pensiero visuale? Quest'è la convinzione alta, che non ha vinto laddove anche l'alta definizione è usata come bassa, dove si confonde sperimentazione del linguaggio con il collaudo delle tecnologie (in casa nostra televisiva, dove persino il termine, il concetto, la nozione di «sperimentazione» è non soltanto scomparsa ma detestata, inibita senza confutazioni).
Si sta già allestendo, dall'inizio di quest'anno, la prima *Unità di elaborazione digitale fotonica*, ma la «delega tecnologica» resta male e peggio intesa nei luoghi comuni del potere industriante; e pure, eppure...

3

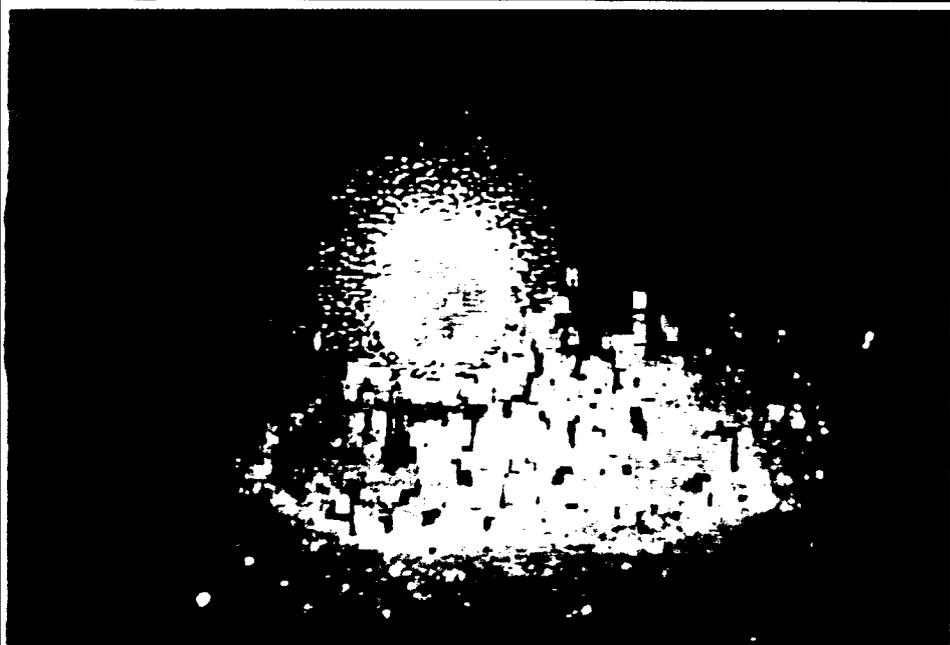
Eppur si muove, l'immagine del mondo dell'immagine. Questo stesso numero di *Immagine & Pubblico/Video* in qualche modo ne testimonia. Ma c'è altro.
Quest'anno, all'«Immagine Elettronica» di Ferrara, i rappresentanti della *Society of Motion Picture and Television Engineers* (SMPTE), hanno parlato della «mission» dei grandi tecnici: promuovere la conoscenza dei rapporti fra scienza, tecnologia e arti nuove nascenti dai nuovi linguaggi, al fine di superare limiti e separazioni fra i livelli di coscienza dell'epoca. L'*High Resolution Electronic Intermediate System*, l'interfacciamento fra pellicola e tecnotroniche, o il telecinema sperimentale ad alta definizione, stanno spalancando il nuovo dilemma: strumentalizzare i nuovi linguaggi per conservare i vecchi, o procedere verso l'unificazione dei linguaggi in nuove sintesi psicopercettive. L'Editronica e gli Ipertesti sono già là per aprire altri spazi. E le *Connection Machines* si interconnettono sempre più. Telepresenza e Virtualità procedono verso «altre mutazioni»...

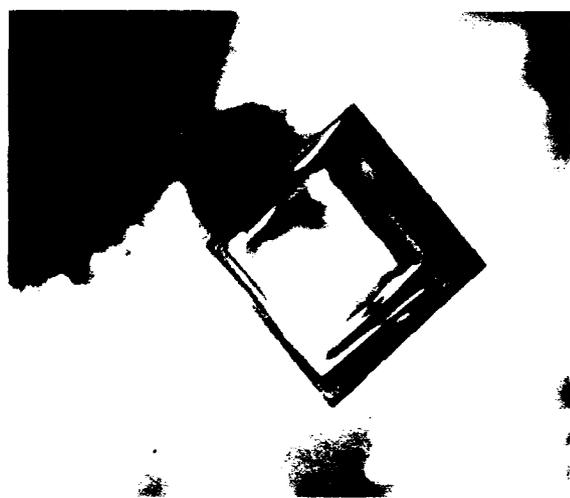
4

Si stanno ridando le carte, sul grande tavolo europeo. A Montbéliard, la vecchia Manifestation trasformata in *Centre International de Creation Vidéo* nel Château d'Hérimoncourt (una villa-castello dei Peugeot), scommette sui prossimi tre anni. Restauro fortemente finanziato e immediata attivazione invernale del Centro garantita da buoni miliardi di franchi e dal sostegno di tutte le autorità culturali della Regione e dello Stato, fanno fiducia al «pari», all'*enjeu* europeo (e non solo): «se entro i prossimi tre anni non sorgeranno in Europa altri tre o quattro Centri di creazione elettronica, avremo fallito», controprofetizzano i Bongiovanni e gli altri video-capitani coraggiosi, in pubblico (temerariamente? qualche carta in mano, sicura, ci sarà già, o no? Tutti sogni, o piani e affidamenti certi? Se nella Franca Contea prosperano audaceEente gli *Eurockeenses*, una nuova popolazione europea, perché non gli *Eurotronici?)*.
Certo, in Italia non si sognano neppure *Castelli di Creazione Artronica*, eppure cominciare a sognarli si dovrebbe — almeno. L'immagine-in- movimento? *L'uomo-in-movimento*. Ma il movimento non la garantisce, la direzione del movimento; e infatti...

UN'ARTE ORMAI

QUESTO NUMERO

Con questo numero speciale dedicato alla "videoarte", «Immagine & Pubblico» presenta la prima parte di una ricerca — curata da Gianni Toti e Marco Maria Gazzano — sul nuovo mondo delle arti elettroniche a trent'anni dalla sua nascita ufficiale.
A questa prima parte, di indagine più propriamente critico-storica, seguiranno — nel prossimo numero di questo supplemento "video" della rivista — una "mappa" dei principali "luoghi" della ricerca artronica e video italiana ed europea; il punto su alcune questioni di attualità (dalle distribuzioni possibili delle opere realizzate in elettronica alle metamorfosi annunciate del televisore domestico); la presentazione dei più importanti studi pubblicati sull'argomento in Italia negli ultimi due anni; informazioni sull'attualità e il dibattito videoartistico contemporaneo in Europa e non solo in Europa.
Auspicio dei curatori della ricerca è che questa iniziativa della rivista «Immagine & Pubblico» — prima del genere in Italia — possa avere continuità, certi di quanto potrebbe divenire indispensabile punto di riferimento per il dibattito e per lo scambio internazionale di informazioni sull'evoluzione di queste forme nuove di espressione comunicativa e artistica nell'Italia degli anni '90, in Europa e forse più in là ancora.

5

Da Montpellier a Hérouville a Bruxelles, Strasbourg, Ferrara, Montbéliard, La Haye, e avanti così attraverso tutti i centotrenta Festival specializzati d'arte elettronica censiti (per ora), l'idea di una *Rete Europea delle Arti Elettroniche* ha fatto la sua strada durante i *Rendez-vous Européens* progettati all'inizio di quest'itinerario da un gruppo di «volontari della resistenza» alla quale sono vocate le arti elettroniche per sopravvivere in qualche libertà: alcuni sognatori de l' *Heure Exquise!*, Eric Le Moal, Gabriel Soucheyre di Clermont-Ferrand, chi scrive questi appunti... Ma per il 1992, a Ferrara, già si annuncia la *Prima Conferenza Europea per le Arti Elettroniche*. Le «questioni» del *Mercato Culturale delle Opere d'Arte Elettronica*, della distribuzione, dei *Cent Lieux* (o già Mille Luoghi? o già duecento Festival?), della *Banca dei Dati Artronici*, delle riviste e delle *video-riviste*, delle grandi opzioni per la nuova narratività televisiva, la videodocumentazione, l'Opera Video o Videopera, le Sperimentazioni e le

ADULTA

Ricerche libere, le Immagini di Sintesi, le Arti del Virtuale, e tutte le altre (messe in) questioni saranno allora più che maturate, e bisognerà scegliere, decidere, non lasciarsi alluvionare dai satelliti, montare invece su un satellite, magari, e di lassù trasmettere il *Festival Europeo Satellitante delle Libere Arti Elettroniche*, oltre le frontiere dell'inesistente «etere» televisivo.

6

Negli intervalli di silenzio dei Mondiali televisti, sportivi-*spot*tivi, si è parlato anche da noi della *«utopia»* tecnologica, quella *«dell'incontro tra tutte le tecnologie e tutte le arti»*, dalla Lanterna Magica (ma «ipertestualizzata) al teatro con le scenografie integrate tecnotronicamente magari fra i templi di Agrigento. Si è tornati a parlare persino di Wagner, della *Gesamtkunstwerke*, dell'Opera d'Arte Totale, dei sogni e dei progetti teatral-multisensoriali di Schönberg e di Skrjabin, purtroppo sempre con l'ideologia degli «effetti speciali» da integrare: come la Kodak sogna di assorbire gli effetti elettronici nella pellicola e Josef Svoboda sogna il modernariato tecnologico per il suo rutilante antico teatro «magico»; come i progettatori di *Media '92*, il «Club di Investimenti europeo», progettano di controllare l'inventività «poetronica» perché non «disturbi» con i suoi sconcertanti paradigmi e modelli mentali scient-artistici; così i *Castelli della Creazione* che partiranno dallo Château di Montbéliard mirano forse alla formalizzazione di nuove categorie, generi, classi di «oggetti elettronici» d'arte video. Già quest'anno *le Centre International de Creation Vidéo Montbéliard-Belfort* e *la V Manifestation Internationale de Vidéo et de Télévision de Montbéliard* hanno presentato la nuova sezione-categoria dell'*Opera Video* con l'Opera Elettronica belga *De Walkure* di Frank e Koen Theys (85') e la *VideoPoemOpera SqueeZangeZaùm (100')* di Gianni Toti: Wagner e Chlebnikov alla base dell'ispirazione ormai «storica» verso la totalizzazione delle arti e *l'architettura dell'oltreracconto* «futuriano»; mentre, poco distante, un'altra opzione sinesteatronica rispondeva con *l'Installation Mutante et Oeuvre Monumentale* di *The No Way Buster Project*, un'immensa parte di monitors protagonisti di un melodrammatronico sconcertante e riconcertante (almeno quanto la VideoPoemOpera Zaùm, Laser d'Oro '88 a Locarno). No, l'elettronic-arte non dovrà essere sussidiaria del Teatro effetto-specializzato, forma domata dal contenuto del medium che si libera dalla sua stessa origine di «mezzo» per diventare «fine»...!

7

Certo, in epoca di *virtual environment*,di *telepresenze e telerobotiche*, di «dispositivi» che, permettono azione e percezione di oggetti virtuali, udibili visibili tattili manipolabili, di una realtà artificiale (i robot sentono e vedono per te in ambienti inesistenti: l'identificazione dello spettatore è in «prima persona elettronica»), di tecniche di interazione basate su moti oculari, di mezzi di comunicazione interattiva e interpersonale «su personalizzati» di visori stereoscopici montati sulla testa (caschi tronici, sì!) e di altri e tanti *adminicula* che trasportano i corpi in realtà soltanto virtuali, quanti oggi ancora relegano la sperimentazione delle grandi protesi poietiche della specie nella televisione satellitante, sia pure ad alta definizione (inutilizzata come nuova possibilità di linguaggio), sembrano non capire. Non capiscono.

8

Mutazioni a troppo alta velocità, sì, e l'esperienza audiovisiva nuova — profetizzata cinquantanni fa da Ejzenštejn come «accelerazione mentale della specie», necessaria per non restare indietro, o resistere almeno sul posto dei proprie piedi, con l'Alice delle Videoviglie — non ha fatto in tempo a cristallizzarsi, a diventare «secolo». Si è così abbassato l'orizzonte delle attese scient-artistiche della specie. Il confronto cercato già anni fa dagli scienziati triestini dell'Associazione della *Intercultural Society for Arts and Sciences* con la Mostra dell'*Imaginaire Scientifique* e i sette *videoscientipoems* (realizzati allora da chi scrive questa «estroduzione») proiettati nella Géode della *Cité des Sciences, Techniques et Industries de la Villette di Parigi* (e tutte le settimane, da allora, nel *Laboratorio dell'Immaginario Scientifico della Fiera di Trieste*, e in giro nel pianeta), quel confronto fra i modelli mentali dell'immaginario scientifico e quelli dell'immaginario estetico, nell'orizzonte di una prossima riunificazione dei due modelli in un paradigma unitario della creatività umana, è ancora fermo all'ultimo videopoema *Ordine Chaos Phaos*. Committenze così spregiudicate sono rare. Il videoartista scientipoetronico ha dovuto attendere anni la lungimiranza di un'Università come quella di Pisa per realizzare un altro VideoPoema sull'*immaginario*

univers (al)*itario, Terminale Intelligenza*. Perché l'intelligenza non sia terminale...

9

È un fatto «epocale», come si male dice. L'immaginario del futuro è in crisi. L'irrappresentabilità dell'avvenire (l'immagine non è più scambiabile contro un «reale»; l'immagine è scambiabile solo contro un'altr'immagine), e le forze d'implosione e contrazione elettrofotonica del nostro universo hanno messo in questione tutto il sistema del visibile e della rappresentazione. Sono *in fusione* tutte le idee e le logìe della realtà — simulata, virtualizzata, manipolata senza residui verificabili, inventata come «seconda realtà» trasmessa a distanza, direttamente ai nostri sensi — e forse lo stesso immaginario ipercodificato e translinearizzato è in pericolo di liquidazione (l'immagine-video non è stata già definita, al tempo dell'esposizione *Les Immateriaux*, come «immagine non piena, frammentaria, trasparente, fantasma: non un'immagine in più ma un'immagine in meno?» Però, non è forse questo, il «dérèglement

Gianni Toti (a sinistra) e Giorgio Mazzoli (il video-engineer di Eta-Beta) durante la post produzione della Video Poem Opera "Squee Zange Zaùm" Laser d'Oro '88 al Festival di Arte Video di Locarno Foto a pag. 5: Gianni Toti, da «I raggi cosmici e l'odoscopio» (in alto), «L'arnia cosmica» (sotto), «Ordine Chaos Phaos» (a destra), videopoemi-scientifici presentati nel 1986 a «L'Imaginaire Scientifique», Cité des Sciences, Techniques et Industries de La Villette, Parigi. (Archivio Kinema)

des sens» tanto atteso dai tempi delle *Correspondances* (profumi suoni colori che si rispondono...), delle sinestesie dentro e contro il logos a sensi unici, degli «effetti delle cose invece delle cose» di Mallarmé, delle nuove «grandi unità minime del discorso» di Chlebnikov e dei «futuriani»? Lo spazio del quadro, o dell'inquadratura o della scena, figurativo fotografico, cinematografico, è uscito dalla pagina, dalla cornice, dal palcoscenico e da tutti i sets, dagli schermi grandi e piccoli, esplodendo in tutte le sue fluttuazioni quantistiche. E nello stesso tempo è stato invaso, oltre le figurazioni cubofuturiane, dall'*incoscio elettronico,* (illeggibile? il leggibile!), dalle nuove «profondità», — la «profondità di tempo» più di ogni altra — dalle simultaneità possibili finalmente nelle compresenze spazio-temporali e dalle torsioni multidimensionali parallele, dalle transluminazioni e dal color-luce, la luce specifica del video, eccitante la nuova libido fluido-elettrica che cerebra e connette altre diramazioni neuronali, attivando sensibilità inedite, alla base della sinesteatronìa che supera tutte le soglie della percezione e della coscienza poietica. *Za-ùm, oltre-mente,* secondo il progetto «futuriano» di tutte le rivoluzioni estetiche della nostra (grande) epoca.

10

A *pensare in grande* chiama, l'arte video. Solo nella vecchia temperie cinematografica si può parlare ancora con malcelabile disprezzo e dispitto strumentalizzatore degli «effetti speciali» elettronici come di supplementi decorativi dell'immagine nel «quadro». E solo nelle polverulenze delle «letteatrature» illuministica ed effetti elettronici vengono assimilati, anche dai più sensibili fra i vecchi e i nuovi registi e autori, dai «Magazzini» alle «Lanterne magiche». Ma non siamo usciti dai vecchi «campi» per ricadere «in campo», ora che il «fuori-campo» è veramente fuori dall'orizzonte audiovisuale psicopercettivo, e non si dà più il «montaggio» delle antiche grammatiche, perché non si ha montaggio elettronico, solo fluenze prosodiche, strutture liquide della poemazione, oltre gli schermi narrativi con cui «ce la raccontavamo» ancora, l'ideologia del mondo irrelativo.
Dagli happenings alle performances, dalle performatività multiple alle videoinstallazioni come scultronìe, elementi parziali e da laboratorio di teatrazioni totali a venire — e che forse sono già venute, nelle videopere, nei videopoemi, nel racconteatro spettracolare, nelle circolarità interattive, nelle *incompiuters* aperte alla variazione continua — la transizione è ipercomplessa. Ma *l'ipercomplexty* della sinesteatronicazione totale sfugge ai «funzionari della cultura» dominante-dominata che credono di «pensare in grande» fidando nella «grandezza delle quantità» e non nella «qualità della grandezza». Però questa è la sfida della scientecnologia e dei nuovi linguaggi artistici impliciti in ogni «nuova macchinazione». Le opere stesse sono macchine, *«macchine per pensare»* contro il pensiero-a-macchina. E tuttavia, *l'homo electronicus, photonicus, optronicus, fosfotronicus* può perdere questa battaglia per la libertà di mutazione, nell'orizzonte del principio antropico artistico. Contro i *vidiots*, è dura. Ma non è detto che si perda sempre.

Gianni Toti

UNO SGUARDO "SATELLITANTE" SUL PIANETA ELETTRONICO

Nata una trentina d'anni fa 1959, 1963, 1965: se ne discute — dal movimento Fluxus e dal crogiuolo newyorkese, la «videoarte» è in Italia, nonostante la sua importanza nell'ambito della ricerca e dell'espressione artistica contemporanea, decisamente poco conosciuta. E questo anche se il nostro Paese ha dimostrato e dimostra in tale ambito originalità e vitalità, con artisti le cui video opere (e, da alcuni anni, anche video-sculture e videoinstallazioni) vengono acquistate ed esposte nei più importanti Musei d'arte contemporanea europei, nordamericani e giapponesi.
Risultato di un rapporto ormai maturo e certamente creativo degli artisti visivi con la scienza e le tecnologie — con quelle elettroniche in particolare, analogiche e numeriche («digitali») — per «videoarte» non si intendono semplicemente i prodotti di una riproduzione su nastro videomagnetico di fatti o eventi artistici (teatrali, musicali, plastici, performativi, ecc.), ma vere e proprie «opere»: unità, cioè, stilisticamente riconoscibili, effetti di una elaborazione elettronico-analogica o numerica dell'immagine, a sé stanti o disposte in installazioni. Opere che sono il risultato — della durata magari di pochi istanti — di una ricerca tecnica, linguistica ed estetica sul mezzo spesso di mesi e anni; ricerca fondata sull'utilizzo — che in ambito artistico è sempre anche invenzione ed esplorazione — delle tecniche di ripresa, montaggio, colorazione e «sintesi» elettronica: sullo svelamento delle loro intrinseche «possibilità» espressive e, dunque, estetiche.
Nonostante l'analogia lessicale, spesso foriera di equivoci, col termine «videoarte» non si intendono quindi i «videati» — certo altrettanto ma diversamente importanti — di analisi o documentazione di eventi artistici (servizi o studi su mostre d'arte ed esposizioni, riprese di artisti al lavoro, interviste, divulgazioni storiche, documentari, ecc.), ma opere autonome. «Videoarte», insomma (o «video di ricerca», o «ricerca video», o «video d'autore», ecc.: per non limitare la videoarte alle sole sue ascendenze plastiche), non «video sull'arte», come vengono a volte definiti i «filmati» con le telecamere che trattano di opere d'arte realizzate con altri «media». Né con questo termine si rubricano in genere i clip videomusicali, gli inserti pubblicitari, le sigle televisive, i «siparietti» o altri, pur innovativi e — a certe condizioni — «creativi», prodotti della televisione e dell'industria audiovisiva.
La videoarte in effetti, pur condividendo con la tv alcune tecnologie di base (videocamera e videoregistratore anzitutto, semmai più «leggeri»), assai di rado ha avuto con essa rapporti privilegiati: anzi, ne ha spesso avuti di conflittuali. Come ne ha, in verità, di ambigui anche oggi, con l'avvento della cosiddetta «neotelevisione» — quella, per intenderci, privilegiata da Raitre (ma non solo), che accentua il «breve» sul «lungo», la scheggia sul film, il clip sul servizio, la sigla sul notiziario, la battuta sull'intervista, ecc.

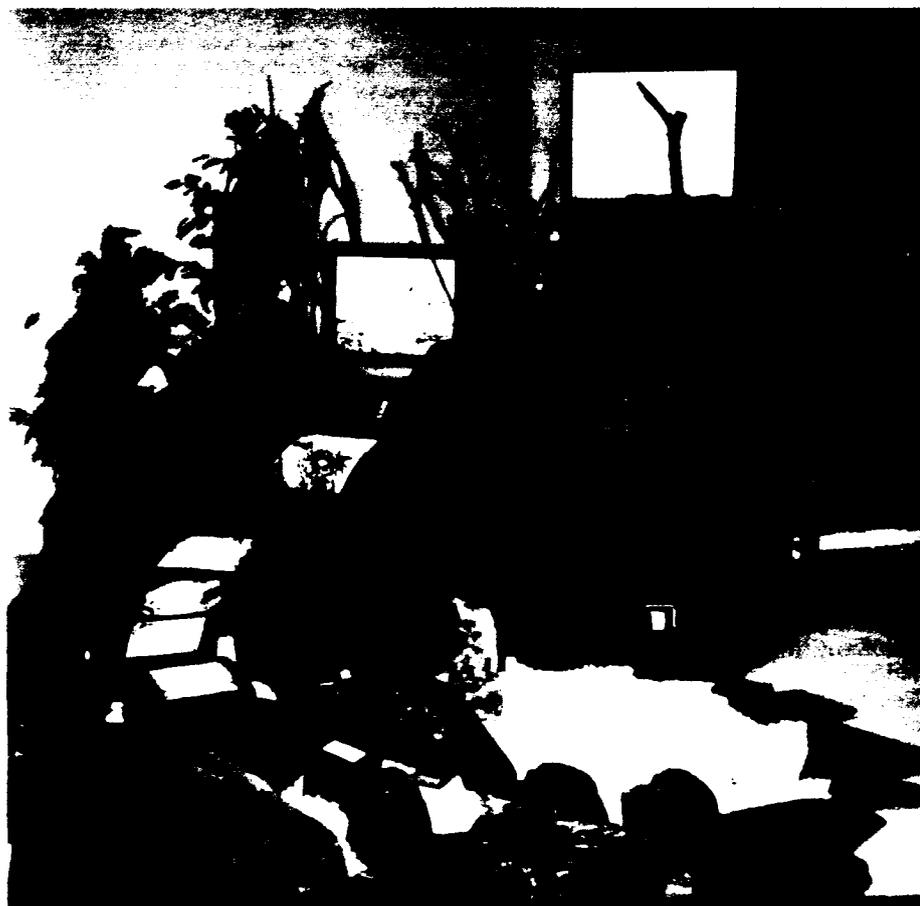
Perché la televisione — anni Sessanta e «neo», intesa come «sistema televisivo», «industria televisiva» — è stata considerata dai video artisti (o «videasti») come il luogo privilegiato della sottoutilizzazione espressiva delle nuove tecnologie: come una situazione produttiva nella quale, comunque, le necessità della grande comunicazione (e dunque della riproduzione di «formule» e stereotipi) sopravanza per definizione, fino ad annullarla, la ricerca di nuovi modelli di comunicazione e di linguaggio audiovisivi. Modelli, si intende, davvero «innovativi», e non semplicemente «effetti» emotivi. Con tutto ciò i videoartisti hanno, negli Usa a esempio, anche lavorato per la tv, e spesso in condizioni di autonomia creativa; né hanno mai disprezzato o sottovalutato lo «spettacolo» o i problemi posti dalla comunicazione di massa, anzi. Tanto la, sia pure ambigua e ibrida, «Television art» anni Ottanta dei teleasti di San Francisco, quanto la pluridecennale ricerca del padre del genere, il coreoamericano Nam June Paik, testimoniano il contrario. È che la maggior parte degli artisti interessati alle nuove possibilità espressive che il video potrebbe portare con sé ha semplicemente e ripetutamente constatato di persona che l'affermazione di nuove modalità artistiche e comunicative non è accettata sempre con piacere da una istituzione complessa come «la tv», che il mercato ha resa prigioniera — fin dalla sua nascita — del massimo di «audience» come imperativo categorico.

D'altra parte, sarebbe scorretto non ricordarlo, non è solo il sistema televisivo a rifiutare soggettivamente la videoarte: la polemica è sempre stata forte, ed è reciproca. Una tra le prime videosculture consiste — significativamente — in un televisore acceso, senza programmi frusciante come un alveare molestato: e con lo schermo rivolto contro il muro (Douglas Davis, Usa 1971.

Anche in ciò, tuttavia, la realtà sta cambiando, lentamente ma insistentemente. L'esordio degli anni Novanta segnala — da Clermont-Ferrand e da Montbéliard anzitutto — un'estensione dell'interesse per le peculiarità espressive del video dall'ambito tradizionale dei grandi Musei a quello — fino a ora assai lontano — delle grandi istituzioni dell'audiovisivo, dal British Film Institute a certe televisioni europee pubbliche e private.

Mentre di fatto solo i giapponesi continuano a confermare la più «classica» delle videoarti (quella che si considera «arte plastica», rigorosamente concettuale, che intende il flusso elettronico come materia da scolpire o come pennello per dipingere, graffiare, incidere l'inconscio percettivo), dagli Usa all'Inghilterra al Belgio alla Francia si vanno cogliendo i podromi di quella che potremmo chiamare «videotelevisione»: programmi — sempre più simili a «opere» videoartistiche — per una televisione che ha saputo innovarsi, più matura di quella tradizionale nel rapporto con le sue stesse possibilità espressive, capace di guardare senza eccessivi timori per l'audience alle ricerche sulla «profondità di tempo» e su nuovi modelli di narratività proposti dai videoartisti lungo tutti gli anni Ottanta. E non può essere un caso — almeno sul piano di una sensibilità sia pur sotterranea ma già diffusa — che a questo si approdi nel momento in cui la neonata diffusione diretta da satellite inizia a erodere le certezze consolidate — l'idea, a esempio, dell'esistenza di un «pubblico» unico, monolitico, intrinsecamente conservatore perché dedito a una tv «generalista» — degli stessi Broadcast che l'hanno voluta. Né, in questa direzione, può essere sottovalutato il segnale di *Raisat*, che apre le trasmissioni e inaugura la sua esistenza dal satellite

ALLA RICERCA DI

A fianco: Carlo Quartucci, "La rappresentazione della terribile caccia alla balena bianca Moby Dick", Rai 1972. (Archivio La Zattera di Babele). Sotto: Ko Nakajma «Videoinstallazione», Tokio 1990 (Archivio m.m.g.)

Olympus con un video d'artista.

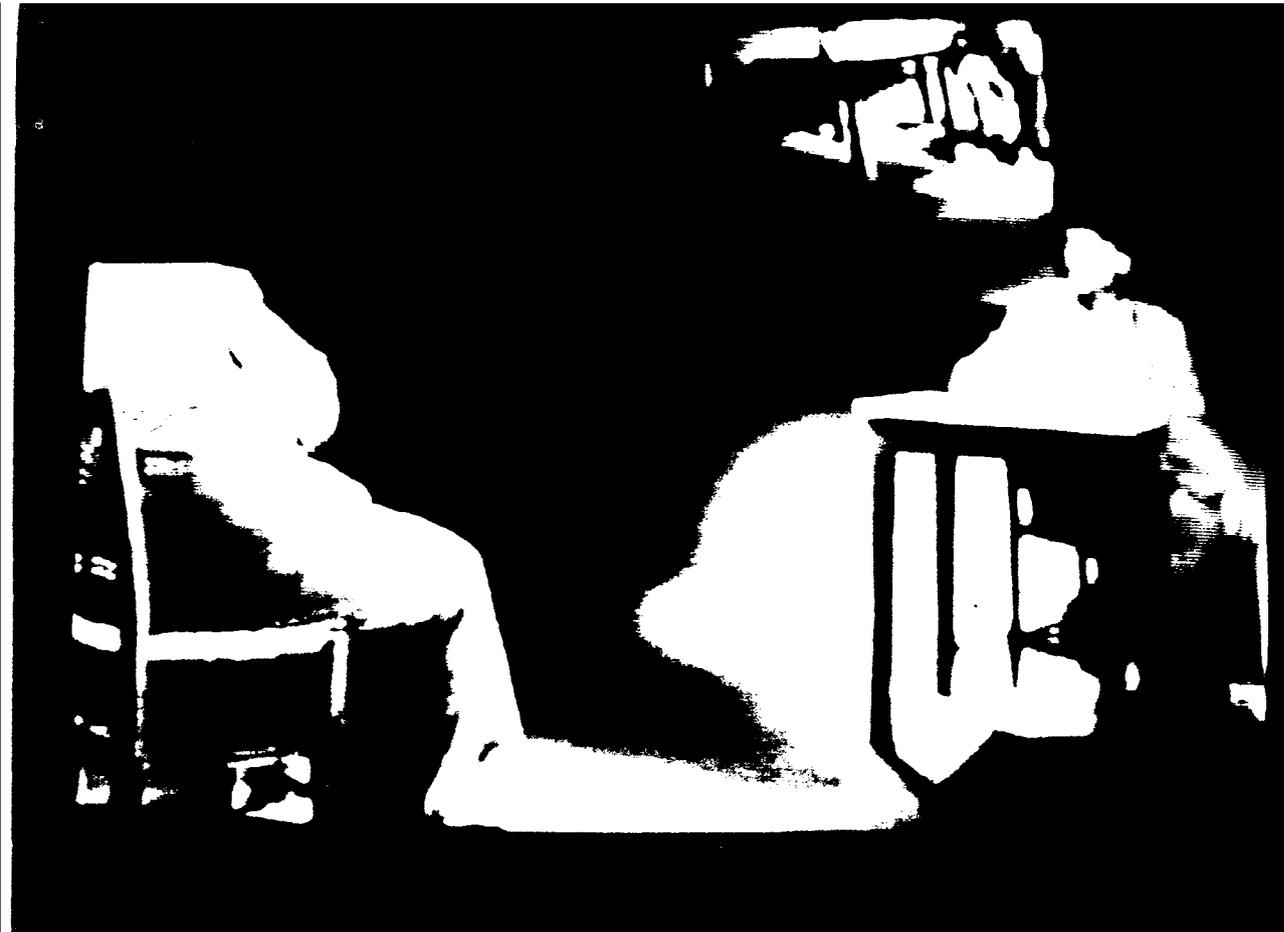
* * *

Più che figlia della tv la videoarte è uno fra i risultati rilevanti di quell'approccio concettuale al cinema — poeticamente visionario e concretamente utopistico — che ha percorso il Novecento intrecciandosi con le riflessioni sulle arti visive come con le sollecitazioni provenienti dagli sviluppi tecnici, comunicativi e percettivi consolidatisi nella radio e nella televisione.
L'«immaginazione senza fili» di Carlo Carrà (1913), la «cinegrafia integrale» di Germaine Dulac (1922), i «film» di Hans Richter (1922-25), la «visione elettromeccanica» di El Lisitskij (1930), l'utopia di una radio intesa come strumento di una effettiva e reciproca «comunicazione» suggerita da Bertolt Brecht (1932), gli studi sulla percezione visiva e sonora condotti da Rudolf Arnheim dagli anni Trenta a oggi, le riflessioni di Luigi Pirandello sul cinema, e sul cinema come «cinemelografia» in particolare (1929-32), il «miracolo» della televisione rivisitato da Ejzenštejn come da Adorno negli anni Quaranta, il «Manifesto spaziale per la televisione» di Lucio

MERCATO E LIBERTÀ

Fontana (1952), l'«Expanded cinema» di Gene Youngblood (1970), i desideri di Zavattini o di Rossellini e quelli delle «Nouvelles Vagues» o di Fluxus, il salto infine verso la «producibilità elettronica» del cinema — vera e propria rottura epistemologica segnalata da Guido Aristarco all'inizio del decennio appena trascorso — sono solo alcuni fra i nodi principali della rete che collega (e non in senso meramente cronologico o lineare) la videoarte all'avanguardia cinematografica e all'«antinaturalismo» formale e concettuale dispiegatosi nell'intera storia dell'arte. Ma essa è anche — per le relazioni che il mosaico video intrattiene con la liquidità e l'inafferrabilità dell'inconscio — «analisi e psicoanalisi», come la definisce René Berger, «sfida della creazione elettronica all'arte tradizionale». O ancora, secondo Marita Sturken, «microcosmo della dinamica sociale ed espressiva alla fine del ventesimo secolo».
Esperienza trasversale e interdisciplinare comunque, posta a uno degli incroci di competenze e media che segnano l'attuale, convulsa, fase della modernità, essa lo è tanto che per gli artisti che la praticano come per gli studiosi e gli spettatori che le si avvicinano.
Come altri importanti e delicati momenti della storia dell'arte (o della società), consiglia dunque, a parer nostro, un approccio insieme rispettoso e prudente: «i chilometri di noia in nastro videomagnetico», come sottolineava già qualche anno fa Pierre Restany, si sprecano; ma le video o computer opere veramente grandi non mancano.

* * *

Arte plastica, televisiva o cinematografica («neo cinema?) che sia, «giovane» o meno, la videoarte non ha comunque trovato in tutti questi anni un vero e proprio «mercato»; o, meglio, ne ha trovati troppi (gallerie d'arte, neotelevisione, festival cinematografici, collezionismo internazionale, musei d'arte contemporanea, mediatiche, ecc).
Per vivere poi effettivamente solo nel circuito mondiale delle manifestazioni specializzate, tra le più importanti delle quali abbiamo, in Europa, per «il video» il *Festival International de Vidéo et des Nouvelles Images Eléctroniques* promosso a Locarno da Rinaldo Bianda e diretto attualmente da Matilde Pugnetti, la *Manifestation Internationale de Vidéo et de Télevision* di Montbéliard condotta da Pierre Bongiovanni, il *Festival de la Création Vidéo* ideato da Jean-Paul Fargier; e, per l'«immagine di sintesi», a Linz *Ars Electronica* e *Imagina* a Montecarlo. Ma se i pochi Centri pubblici (o privati) che si occupano della materia — a eccezione delle ricche Sezioni del Museum of Modern Art e del Whitney Museum di New York, del Kunsthaus di Zurigo, del Centre Pompidou a Parigi o del Saint-Gervais a Ginevra, dello Stedelijk Museum di Amsterdam — non paiono più in grado di incentivare produzioni né di rendere accessibile al pubblico la fruizione di opere obbligate a tecniche riproduttive particolari e non destinate, almeno nelle intenzioni degli artisti, a una vita effimera, occorre dire che non tutte le situazioni nazionali sono simili e che, fra tutte, quella italiana è tra le peggiori.
In Francia il Ministero della Cultura spende molto denaro per la promozione del video di ricerca — ma in Francia la ricerca sulle nuove tecnologie è considerata settore strategico sia in ambito scientifico che politico e culturale... — sovvenzionando direttamente artisti e distributori, cosí come il ricco tessuto di Festival «ad hoc», paracadutati da Parigi sull'intera provincia francese (Montbéliard, Montpellier, Clermont-Ferrand, Lyon, Lille, Rennes, Herouville Saint-Clair, ecc.) Ed è noto come il Centre Pompidou-Musée National d'Art Moderne sia all'avanguardia — in Europa meridionale — nella conservazione e nell'esposizione del video creativo e dell'immagine di sintesi degli artisti, cosí come l'Institut National de l'Audiovisuel lo sia nella ricerca e nella produzione — a fini non commerciali — di nuove immagini.
Due sono le Direzioni generali del Ministero francese che si occupano dei finanziamenti al video d'autore, segno evidentemente di una considerazione «alta», che da noi manca del tutto: la Dagee, per le «Imprese culturali» sostiene con sovvenzioni le Associazioni che organizzano i Festival delle arti elettroniche e quelle che si occupano della distribuzione di opere videoartistiche e/o videoinstallazioni; la Dap, «Direzione per le Arti Plastiche», per mezzo di un Ufficio «Per la Creazione multimediale» — nientemeno! — finanzia addirittura *i progetti* presentati dagli artisti per la realizzazione di opere in video, in immagini di sintesi o per videoinstallazioni. Le singole Regioni o Dipartimenti inoltre, attraverso le Drac-Direzioni Regionali per l'Arte Contemporanea, partecipano ulteriormente al finanziamento delle iniziative. E non si dimentichi la rubrica televisiva di informazione (e formazione) videale *Avance sur Image*, «Nuova ora del video internazionale», organizzata da Jean-Marie Duhard e Alain Burosse per *Canal Plus*.
In Belgio la *Rtbf* — l'*Ente Radiotelevisivo della Comunità di Lingua Francese* — per più di dieci anni ha prodotto e diffuso, per merito di Jean-Paul Trefois, le prime, settimanali, trasmissioni televisive europee di videoarte — dalla prestigiosa *Vidéographie* all'attuale *Carré Noir* — notevoli soprattutto, oltre che per l'aiuto produttivo dato agli artisti del Nord Europa (ma anche ad alcuni italiani...), per il fatto di consentire programmaticamente una visione integrale e non abbreviata né interrotta delle singole opere.
In Olanda lo Stedelijk Museum di Amsterdam ha una importante Sezione videoartistica, diretta da Dorine Mignot, di sostegno anche produttivo e distributivo agli artisti; e di studio ai ricercatori. Altre Sezioni video sono nei Musei d'arte contemporanea di Eindhoven e dell'Aja, sede tra l'altro del *Kijkhuis World Wide Video Festival*.
In Germania federale i Musei e i «Circoli degli Artisti» di Berlino, Monaco, Colonia, Francoforte sul Meno, Kassel, ecc. si occupano di arte elettronica; e così le attivissime strutture di ricerca e sperimentazione della *Wdr*, la *Radiotelevisione tedesco-occidentale* di Colonia. Festival video sono a Brema, Wiesbaden, Osnabrück, Hannover, ecc., mentre i Goethe Institut si preoccupano di diffondere all'estero la videoarte tedesca: in Italia, a esempio. Anche in Rtf abbiamo il paradosso (per noi) di artisti italiani le cui ricerche, ignorate in Italia, sono finanziate da Senati di Città quali Berlino, Colonia, ecc.
In Gran Bretagna il video degli artisti è sostenuto dalla televisione (*Channel Four*), da Associazioni quali «After Image», dalla Sezione videoartistica dell'Institute of Contemporary Arts di Londra dal *London Film Video Festival*, dalle manifestazioni di Edge e NewCastle, ultimamente anche dal prestigioso British Film Institute e, all'estero, promosso dal British Council.
In Svizzera la questione è all'attenzione dei privati, Gallerie e Musei d'arte contemporanea e telvisioni. Ma si espongono opere, si realizzano programmi televisivi didattici sulla videoarte, si organizzano Festival e istituiscono Premi internazionali che sono altrettanti stimoli per un collezionismo privato e pubblico (Musei di Zurigo e Ginevra) che si va consolidando.
Anche la Spagna, «ultima arrivata» in Europa in ambito audiovisuale, ha sviluppato negli ultimi anni a Barcellona e Madrid (prossima la *Biennale Elettronica* di Reina Sofia Mantre) un importante interesse pubblico per gli artisti visivi che intendono operare sui nuovi media. Così è nata, prodotta dalla tv di Stato, la prima «storia

Riccardo Caporossi. "Trucco" video, Narni 1988 (Fotografie di Oriana Palmeri)

dell'arte video» realizzata in video, cioè con lo strumento e nel supporto più consono, in questo caso, all'oggetto dello studio.
D'altronde anche in Jugoslavia la videoarte è considerata: a Belgrado e in altre Città della Federazione per merito del decennale impegno di Biljana Tomić, direttore dello Studentskj Kulturni Centar.
Solo in Grecia, ad Atene, Patrasso, Salonicco, ci si affaccia ora sul nuovo mondo dell'immagine elettronica.

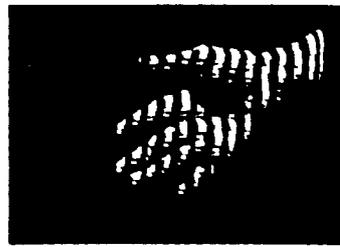
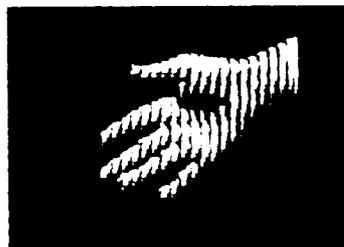
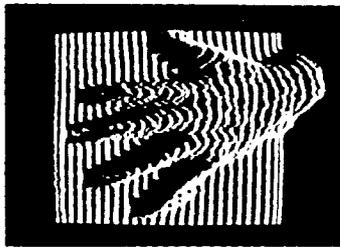
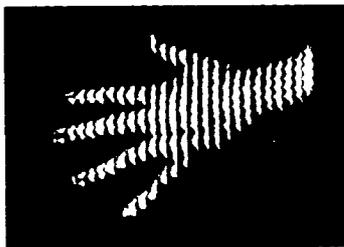
***

In Italia — ed è tra le nostre peculiarità in questo campo in ambito internazionale — solo la ricerca teatrale ha trovato, intorno alla metà degli anni Ottanta, un interesse non episodico per l'arte video. Un interesse venuto alle giovani Compagnie della «nuova spettacolarità» teatrale (che allora si chiamavano «Magazzini Criminali», «Gaia Scienza», «Falso Movimento», ecc.) oltre che per ovvii motivi generazionali, dall'attento e critico lavoro sulla tv condotto negli anni Settanta da maestri quali Carlo Quartucci, Carmelo Bene, Luca Ronconi. Per il resto, nella sovrana indifferenza della provinciale critica d'arte italiana, e nonostante l'impegno di alcuni studiosi — giovani e no — quello dell'esplorazione estetica delle nuove tecnologie è un terreno lasciato desolatamente scoperto sia dallo Stato (*Ministeri, Enti Locali, Rai*) che dai privati (Musei, *Gallerie, Fininvest*).
È pur vero che la *Radiotelevisione italiana* ha consentito — di tanto in tanto, e solo grazie all'interesse culturale di illuminati dirigenti dei più disparati settori: dal Dipartimento Scuola Educazione alla Ricerca e Sperimentazione Programmi, dalla Televisione dei Ragazzi a certe Sedi regionali alla Vicedirezione generale che si occupa dell'alta definizione e delle trasmissioni da satellite — ad alcuni artisti di accedere alle macchine più sofisticate. E così abbiamo avuto le opere in elettronica di Gianni Toti, Carlo Quartucci, Michelangelo Antonioni, Sebastian Matta, Mario Martone, Luca Ronconi, Carmelo Bene, ecc.
Ma si tratta di episodi isolati, casuali, determinati più dal prestigio individuale dei singoli artisti e dal loro potere di contrattazione con le strutture e la sensibilità dei dirigenti che di una «politica», culturale o aziendale che sia.
Nel nostro Paese, data l'assenza dei privati e delle grandi Istituzioni pubbliche, esiste un unico Centro di produzione ed esposizione videoartistica permanente, il Centro Videoarte di Palazzo dei Diamanti di Ferrara che, grazie alla generosa caparbietà di Lola Bonora, suo direttore artitico, opera con

continuità e prestigio dalla fine degli anni Sessanta. È il Centro a sostenere artisti italiani interessati al video e oggi internazionalmente noti come Fabrizio Plessi, Giorgio Cattani, Maurizio Camerani, Enzo Minarelli e altri ancora; ed è il Centro di Ferrara a organizzare le manifestazioni videoartistiche italiane di maggior continuità. *U-Tape* dal 1982 per le videografie e *VideoSet* dal 1985 per le videoinstallazioni. Negli ultimi anni si è spostata da Bologna a Ferrara anche l'importante *Immagine Elettronica*, ideata da Vittorio Boarini, direttore della Cineteca Comunale bolognese.
Numerose, tuttavia, nel nostro Paese le iniziative espositive e le rassegne, anche se non sempre scientificamente condivisibili. Più mirate le occasioni — anche di studio e di riflessione teorica e non solo di esposizione — rappresentate da *Taormina Arte. Video d'Autore* diretta da Valentina Valentini e dal *Progetto Opera Video/Videoteatro* animato a Narni da Carlo Infante. La Rassegna siciliana è la prima manifestazione di arte elettronica a proporre ogni anno programmaticamente una riflessione storico-critica sulle «origini» del video, sottolineando — oltre all'attualità — anche l'importanza che una simile ricerca, già in qualche misura «archeologica», ha per gli studiosi come per il pubblico; il Progetto di Narni pone invece l'accento, altra peculiarità italiana, su un aspetto a torto poco considerato nell'analisi dei «video»: le sceneggiature e gli «storyboard» progettuali.
Ma si tratta appunto — insieme a Ferrara, a certe iniziative organizzate dal Museo Fortuny di Venezia, a *Eurovisioni. Festival Internazionale di Video e Televisione* ideato da Giacomo Mazzone e ospitato a Roma presso l'Accademia di Francia, alla rilevante ma già conclusa esperienza del Convegno-Rassegna *Arte Elettronica* sostenuta dall'Università di Camerino, a *Ondavideo* animata da Sandra Lischi dell'Università di Pisa come attività internazionale permanente della Città toscana, e a poche altre ancora — di eccezioni: in un Paese ancora privo di una radicata «cultura», artistica e mediologica, delle nuove tecnologie.

***

D'altra parte, a chi vendere le video opere? A Università, Circoli culturali, Mostre e Rassegne nazionali e internazionali, Videoteche e Mediateche pubbliche, Musei e Gallerie d'arte contemporanea, Istituti italiani di cultura all'estero, Centri culturali stranieri in Italia, Enti Locali, Cineclub, Videolocali, Associazioni culturali, Televisioni? Certamente. E a collezionisti privati, anche se in gran parte si tratta ancora, almeno in Italia, di «comunità del desiderio», come ammette Maia Giacobbe-Borelli, responsabile di «The Tape Connection», società di distribuzione che insieme a «Softvideo», diretta da Elio Andalò Vimercati, opera in Italia dall'inizio degli anni Ottanta.
Non c'è un mercato — né quella tensione del dibattito teorico, anche polemico e «di tendenza», la cui assenza lamenta Valentina Valentini — probabilmente perché in Italia manca un «pubblico»: un pubblico competente e dunque interessato, attivo e non solo di «consumatori».
Come costruirlo? Lasciandolo alla «spontaneità» del mercato audiovisivo e della comunicazione di massa? In Francia e in Germania sono molti gli insegnamenti universitari relativi, non solo al cinema e alle comunicazioni di massa, ma al video e alle arti elettroniche; da noi, almeno sul piano istituzionale, ci siamo fermati ai primi due ambiti, che già il Ministero e la cultura ufficiale non considerano un granché: il resto è affidato alla buona volontà di qualche docente. In Francia e in Germania si sono costituite grandi scuole pubbliche per la formazione di tecnici con una cultura «artistica» e di artisti e studiosi di arte con una cultura «tecnica»: in Italia, esperimento pilota in Europa ma che non ha avuto seguito, è stato in questa direzione solo quello avviato nel 1982-85 a Torino dall'Università, dalla *Rai* e dal Comune su iniziativa di Guido Aristarco e della équipe di «Cinema Nuovo», unica rivista di cultura che a tutt'oggi dedichi uno spazio fisso allo studio delle arti elettroniche e attenzione critica alle problematiche poste dalle nuove tecnologie.
Per tutte queste ragioni artisti e distributori sono propensi, in Italia, a lasciar vagare — per scopi promozionali — le video opere nei Festival specializzati. E, certo, la facilità della riproduzione-pirata non è un incentivo a una larga diffusione, in copie originali o controllate, di opere che sono costate molto, sia in tempo di realizzazione e capitali che in ingegno non retributivo.
Si tratta di una «libertà» che la perdurante confusione critica esistente nel nostro Paese tra Cinema, Video, Televisione, Neo-Televisione, Mercato, Arte, Industria, Pubblicità, ecc. esalta: ma che non sempre è dalla parte degli artisti; né — crediamo — da quella del pubblico.

Marco Maria Gazzano

Woody Vasulka, "Hybrid Hand Study" - Panel C. Usa 1984. Immagine interamente numerica, realizzata con un software ideato dall'Autore. (Archivio m.m.g.)

ARTE E MACCHINA NEL '900
VERSO IL COMPUTER

Quando ammiriamo la perfezione delle pitture egiziane che sono sopravvissute a così tanti secoli, è lecito domandarsi se la loro conservazione è data da un altissimo livello di tecnicità, o se si tratta piuttosto di un miracolo. Per i pittori, che hanno sempre utilizzato gli strumenti che avevano a disposizione, la «manualità» o «speciale abilità» — o *téchnè»* — è spesso stata messa in opposizione con i portati dello spirito. Gli artisti del XX secolo si servono di strumenti di grande perfezione, e tuttavia la scultura di oggi è ben lontana dal possedere le qualità di creatività delle opere etrusche; e dopo il famoso smalto dei pittori fiamminghi, del quale essi hanno ferocemente conservato il segreto, possiamo davvero affermare che l'uso dei colori acrilici abbia cambiato qualche cosa nell'applicazione del colore sulla tela?

Nel XVI secolo la *téchnè* diviene *tecnicità,* con Leonardo, che fu uno dei primi artisti-ingegneri. E con l'invenzione della stampa, l'arte, la sua critica e la sua tecnica, sono andate incontro al pubblico: la pittura su cavalletto ha completato l'arte dell'affresco.

Dany Bloch, l'indimenticabile animatrice del Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, non è più, ma già le si dedicano opere, libri, ricerche. La scultura elettronica che Nam June Paik ha dedicato alla figura di Olympe de Gouges, la rivoluzionaria, la prima «pasionaria» delle donne, *La fée électronique,* acquistata dal M.A.M., è dedicata «alla memoria di Dany», così come lo studio di Jean-Paul Fargier su *Nam June Paik* «alla memoria di Dany Bloch». A lei dedichiamo anche noi, pubblicando il suo bel saggio del 1982, questo «numero speciale». *(g.t. e m.m.g.)*

Alla fine del XIX secolo, con la fotografia, il processo si è accelerato, e ancor più si movimentò col film, tanto che l'ingresso di quest'ultimo nel campo dell'arte, così controllato fino ad allora, ha completamente rivoluzionato i rapporti fra creatori e pubblico. Oggi l'influenza degli studi fotografici sul movimento di Muybridge non è più contestata da alcun pittore figurativo. Nello stesso periodo, in Inghilterra, Morris e Ruskin decretavano una totale incompatibilità tra l'artista e la macchina: esaltavano la bellezza dell'oggetto «fatto a mano», e consideravano orribili i prodotti costruiti industrialmente.

In Italia, al contrario, i Futuristi, soprattutto Boccioni e Balla, intonavano inni di gioia all'industrializzazione, mentre la loro pittura tentava di rendere visibili il movimento e la velocità piuttosto che la staticità. È interessante constatare come la rappresentazione del mondo meccanico fosse allora una novità apprezzata, mentre oggi non è più che ironica, e addirittura critica (Klapeck, Klasen, Stampfli, ecc.).

Se i Futuristi presero così esplicitamente posizione a favore della macchina — seguiti d'altronde da Kazimir Malevič, che li ammirava, chiedendo, in *Il nuovo realismo in pittura* (1916), un'arte «costruita sulla velocità e sul movimento», dichiarandosi al contempo affascinato dal metallo e degli ingranaggi del mondo meccanico — non furono affatto capiti dai Suprematisti. Solo, Lisitskij, sposò nelle sue costruzioni

A fianco: Ulrike Rosenbach, "Reflexionen über die Geburt der Venus", Rft 1985. (Archivio The Tape Connection) ***A pagina 15: Bruce*** *Nauman, "Live Taped Video Corridor", Usa 1969. video installazione. (Archivio m.m.g.)*

UNA LUNGA RIVOLUZIONE
CULTURALE

la forma con il materiale, e non è un caso se l'americano Don Flavin gli ha dedicato una serie dei suoi lavori, realizzati con tubi fluorescenti. Allo stesso modo di Moholy-Nagy, che col suo modulatore spaziale della luce, è stato uno tra i primi a incorporare la luminosità nello spazio riambientato.

Se i Dadaisti difendono l'oggetto «fatto a mano», lodato da Morris, i *ready-mades* di Duchamp non sono che oggetti fabbricati industrialmente; così come i *collages* di Max Ernst sono spesso —illogici — insiemi di tubi, cilindri e altri elementi meccanici o provenienti dal mondo industriale. E che dire dei celebri ingranaggi di Man Ray?

Negli Stati Uniti la nuova tecnologia — o, meglio, l'utilizzazione nuova degli strumenti tecnologici — favorisce la nascita di un nuovo tipo di creazione. I primi pianoforti allestiti da John Cage sono del 1938. In Francia Pierre Schaeffer, all'indomani della seconda guerra mondiale, registra la musica di Varèse direttamente su nastro magnetico, e utilizza montaggi di suoni preregistrati: come farà Nam June Paik con le immagini qualche anno più tardi.

Nel 1951, al Black Mountain College, Allan Kaprow, David Tudor, Morton Feldman, Jasper Johns e Robert Rauschenberg, fecero esplodere le concezioni tradizionali dell'arte. Rauschenberg osò installare il pubblico al centro di una rappresentazione, e presentargli «pitture» che in effetti non erano che specchi, sui quali danzavano luci e ombre, mentre un pianista batteva sulla tastiera del suo strumento sempre la stessa nota. Fu uno dei primi concerti Fluxus negli Stati Uniti. A partire dal 1959, Rauschenberg fece intervenire sempre di più la tecnologia all'interno dei suoi *combine-paintings,* mentre agli inizi degli anni Sessanta Andy Warhol annotava: «Voglio dipingere come una macchina, voglio essere una macchina». Wesselmann incorporò apparecchi radio e televisori nei suoi quadri, mentre Clément Greenberg scriveva: «Creare un'opera d'arte significa sempre di più stabilire una convergenza tra arte e tecnica».

Questo atteggiamento, in simbiosi con quanto si è convenuto indicare come *non-art,* fu sviluppato in Francia all'inizio degli anni Sessanta dai Nouveaux Réalistes, sostenuti da Pierre Restany. César schiacciava vecchie automobili, Arman utilizzava frammenti di oggetti per includerli in masse di materiale plastico, Yves Klein giocava con il fuoco mentre Tinguely costruì un robot che dipingeva — e distruggeva, a comando — la sua propria pittura...

Furono soprattutto il polacco Piotr Kowalski, con le sue esplosioni controllate, e il greco Takis, con i suoi segnali elettromagnetici e i suoi gong musicali, a utilizzare — negli anni Sessanta a Parigi e anche in seguito —, le immense possibilità delle nuove tecnologie. Ambedue d'altra parte si sono ritrovati oggi nei laboratori del Centro Studi Avanzati del M.I.T. di Boston, importante laboratorio di ricerca sulle tecnologie sperimentali utilizzate sia dal mondo industriale che da quello artistico.

Con McLuhan numerosi artisti stabilirono che la relazione tra arte e tecnologia dovesse essere intuitiva e sperimentale, come la ricerca scientifica, e che come essa dovesse sapere di poter correre dei rischi. Far funzionare un oggetto è possibile; ciò che è difficile è colmare il fossato tra l'idea dell'oggetto e la sua realizzazione...

Negli Stati Uniti gli «artisti in residenza» cominciarono a lavorare per l'industria, e gli ingegneri a interessarsi del mondo artistico, fin dalla metà degli anni Cinquanta. Ma lo shock doveva venire dall'Europa. Nel 1963, durante una manifestazione alla galleria Parnasse (a Wuppertal), due artisti Fluxus, il nordamericano-coreano Nam June Paik e il tedesco occidentale Wolf Vostell, si divertirono ad alterare i componenti elettronici di un apparecchio ricevitore televisivo — un normale televisore — avvicinando una calamita al tubo catodico. Per Vostell furono i *Décoll/ages,* per Paik l'inizio di una riflessione su quanto era possibile fare studiando la distorsione dell'immagine televisiva. Le sue ricerche avrebbero tenuto a battesimo l'arte elettronica.

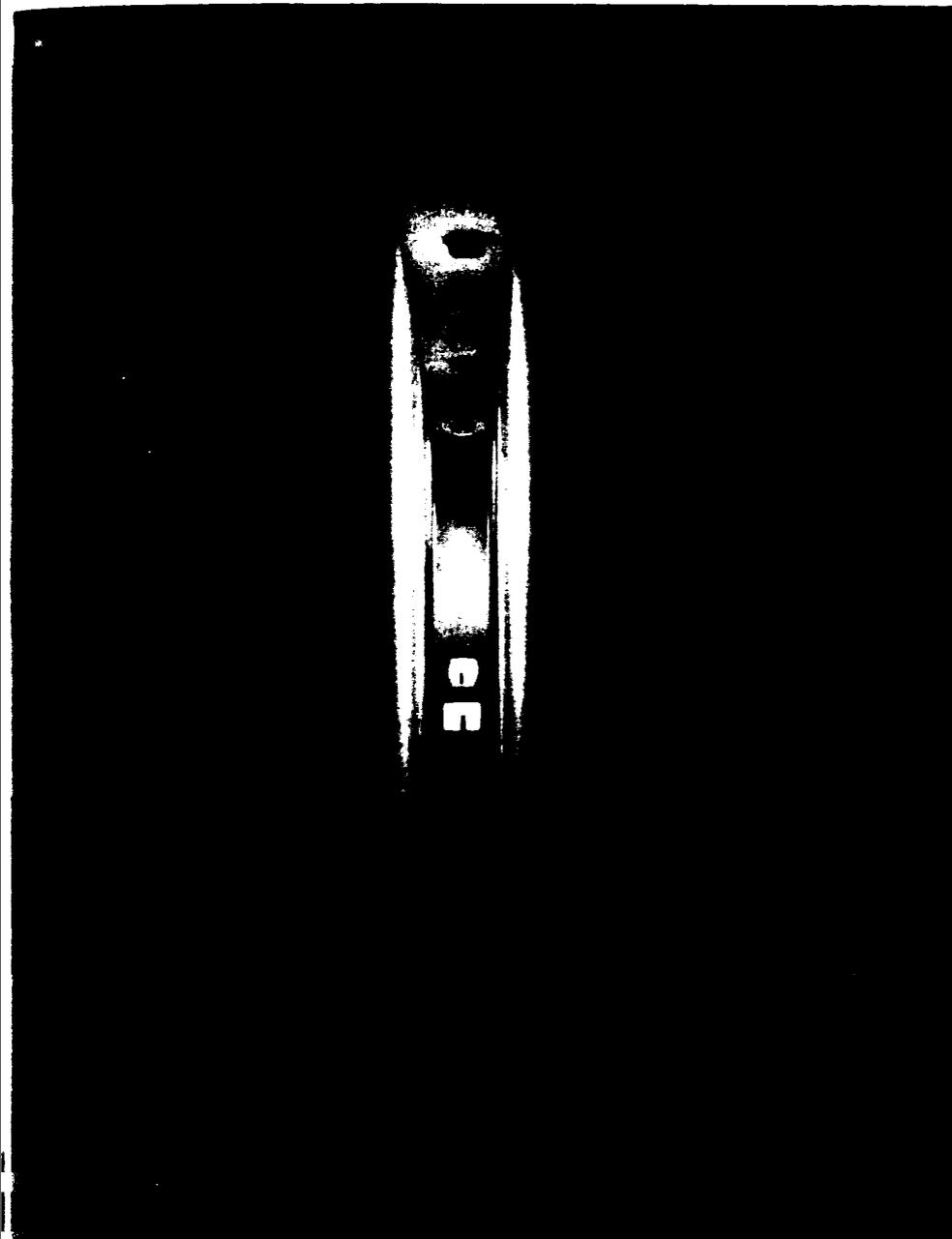
La macchina è così giunta al termine dell'era meccanica e il macchinario al suo declino in quanto elemento estetico importante. L'era elettronica avrebbe condotto alla dipendenza dal computer.

In effetti tutto questo divenne evidente già alla fine degli anni Sessanta, quando la televisione si manifestò come un complesso notevole di interesse a più livelli: informazione, comunicazione, divertimento, ecc. A sua volta il nastro video diffuse informazioni visive, linguistiche e plastiche a un numero crescente di individui affascinati dalle possibilità estetiche dell'elettronica. Ma il «video» conquistò tutto il suo significato e la sua forza con le installazioni, «sculture elettroniche», la maggior parte delle quali non prende vita che con l'entrata in gioco dello spettatore, il quale diviene così «attore». All'inizio degli anni Sessanta Paik credette che arte e televisione si sarebbero identificate. Costruì oggetti che avevano televisori tra i loro componenti, per provarlo. Si divertì molto nel vedere queste situazioni di ricerca nelle gallerie d'arte e nei Musei: era stato preso sul serio! Nam June Paik è tuttavia innanzitutto un artista Fluxus, e sovente ha sostenuto che «la tecnologia serve solo a fabbricare oggetti, i quali tuttavia non potrebbero esserlo senza di essa...» Quando costruì il suo famoso sintetizzatore, fu seguito da altri importanti artisti-ingegneri (Taddlock, i Vasulka, gli Etra, ecc.); e anche se il sintetizzatore ci propone immagini sovente astratte, nate cioè dalla macchina, non possiamo dimenticare che esse sono imprescindibilmente legate a quelle, imprevedibili, scaturite dall'immaginazione umana. La creatività domina dunque ancora la tecnica; né va dimenticato che, ancora nel 1952, Lewis Munford metteva la tecnologia in relazione con le mura di una prigione. Paik ha ben saputo evaderne, in ogni caso!

La rivoluzione industriale che ha dato i natali al video è ormai entrata nel mondo della cultura. I pionieri — Paik, Bruce Naumann, Keit Sonnier, Les Levine — hanno sfruttato le dimensioni e le possibilità dell'immagine televisiva, così diversa da quella cinematografica.

Immagini nuove, ma che vengono da una ricerca comune alla tv e al cinema, anche se quest'ultimo, a ottant'anni dalla sua nascita, usa ancora le stesse tecniche dei primordi, meccaniche e chimiche, mentre il primo sintetizzatore ha già lasciato il passo all'elaboratore elettronico, in una prospettiva nella quale ben presto il videodisco sostituirà l'ingombrante videocassetta. Le sue profondità e complessità, il suo immaginario così diverso da quello cinematografico — non racconta spesso delle storie—, i suoi legami con tutte le forme d'arte esistenti, fanno dunque del video un medium privilegiato, dalle possibilità quasi illimitate e ancora, dopotutto, inesplorate.

Il computer, alla fine di questo secolo, è dunque per l'artista-ingegnere l'utensile creatore per eccellenza, fusione ultima tra arte e tecnologia e fra l'uomo e la macchina, mediata obliquamente dal linguaggio specifico di quest'ultima. Paik per primo ha anticipato il legame che esiste tra *feedback* e arte.

La simbiosi tra l'uomo, il pensiero e la macchina ha rinforzato la collaborazione fra arte e tecnologia. Quest'ultima contribuisce a rendere accessibile l'inaccessibile; mette in discussione, desacralizzandola, la definizione stessa di «opera d'arte». Il computer necessita certo della mano dell'uomo; ma è anche vero che può fare in pochi minuti quanto

un tempo si realizzava in mesi o in anni.

Certi scultori — Takis, a esempio — pensano che per un artista sia più produttivo, oggi, lavorare con un filosofo della scienza che con un ingegnere-costruttore, poiché per ambedue, l'artista e il filosofo, è più importante l'approccio concettuale che lo scambio di nozioni pratiche. In realtà l'artista ha difficoltà ad affrontare da solo le questioni postegli dalla tecnologia, mentre gli ingegneri, indispensabili alla realizzazione concreta dell'opera, nel contatto con l'artista e con le sue domande, hanno occasione di affrontare problemi di un ordine per loro inedito. Tra lo scienziato e l'artista, come fra l'artista e l'ingegnere, si stabilisce dunque una relazione magica. Insieme, privilegiano l'intuizione e l'immaginazione nel processo che conduce all'opera, mentre per ciascuno di essi la miglior prova della conclusione di una ricerca è la sua realizzazione.

Nam June Paik usa la tecnologia semplicemente perché non potrebbe farne a meno; essa gli consente di realizzare quanto, da solo, non avrebbe mai potuto immaginare: la profondità della sua immaginazione visionaria glielo ha fatto capire prima di tutti. Ma dopo di lui? Possiamo, beninteso, domandarci se arte, scienza e tecnologia non siano tre facce di una sola e unica verità.

Una generazione intera è cresciuta faccia a faccia col mito della televisione, medium privilegiato della comunicazione, fluido e mobile soprattutto se confrontato con la comunicazione iconica classica, essenzialmente statica. Probabilmente questa generazione saprà utilizzare meglio i pulsanti e le leve di un monitor che impegnarsi nell'analisi formale tradizionale di un quadro.

Ma possiamo anche chiederci se il computer ha realmente innescato una vera rivoluzione culturale o se non si tratti piuttosto di una effimera infatuazione.

In realtà, esso è alla base di un cambiamento profondo nella relazione tra tecnica e arte, e addirittura fra il linguaggio e la sensibilità. Non consente forse di esplorare tutte le possibilità della forma e dei colori? Col computer, il controllo assoluto e sottile dell'immagine diviene realtà. Può tradursi in parole. La programmazone elettronico-numerica poi, consente ogni sorta di combinazione e di azzardo, infiniti giochi, rigorosamente determinati. Tutte le possibilità della matematica possono combinarsi con le giravolte e le variazioni della lingua, mentre la radio e la televisione si sono già abituate all'idea che i suoni e le immagini possono essere riversati in segnali elettronici retti da algoritmi.

L'evoluzione della tecnica è così rapida che le innovazioni si accavallano. Tutto un mondo di colori e di immagini — e migliaia di idee differenti — sono conservate per mezzo dei computer; e potranno essere utilizzate più avanti, e in modi e in combinazioni ancora diverse.

Archivio e *melting pot* di cifre e simboli, il computer diviene a poco a poco anche luogo di conservazione delle forme e dei colori, macchina per fabbricare idee al servizio di una rivoluzione culturale fondata sulla tecnologia.

Possiamo tuttavia domandarci se il processo creativo non rischi così di venire annullato e di scomparire nella triste ripetizione di programmi costruiti esclusivamente per la forma e per l'apparenza.

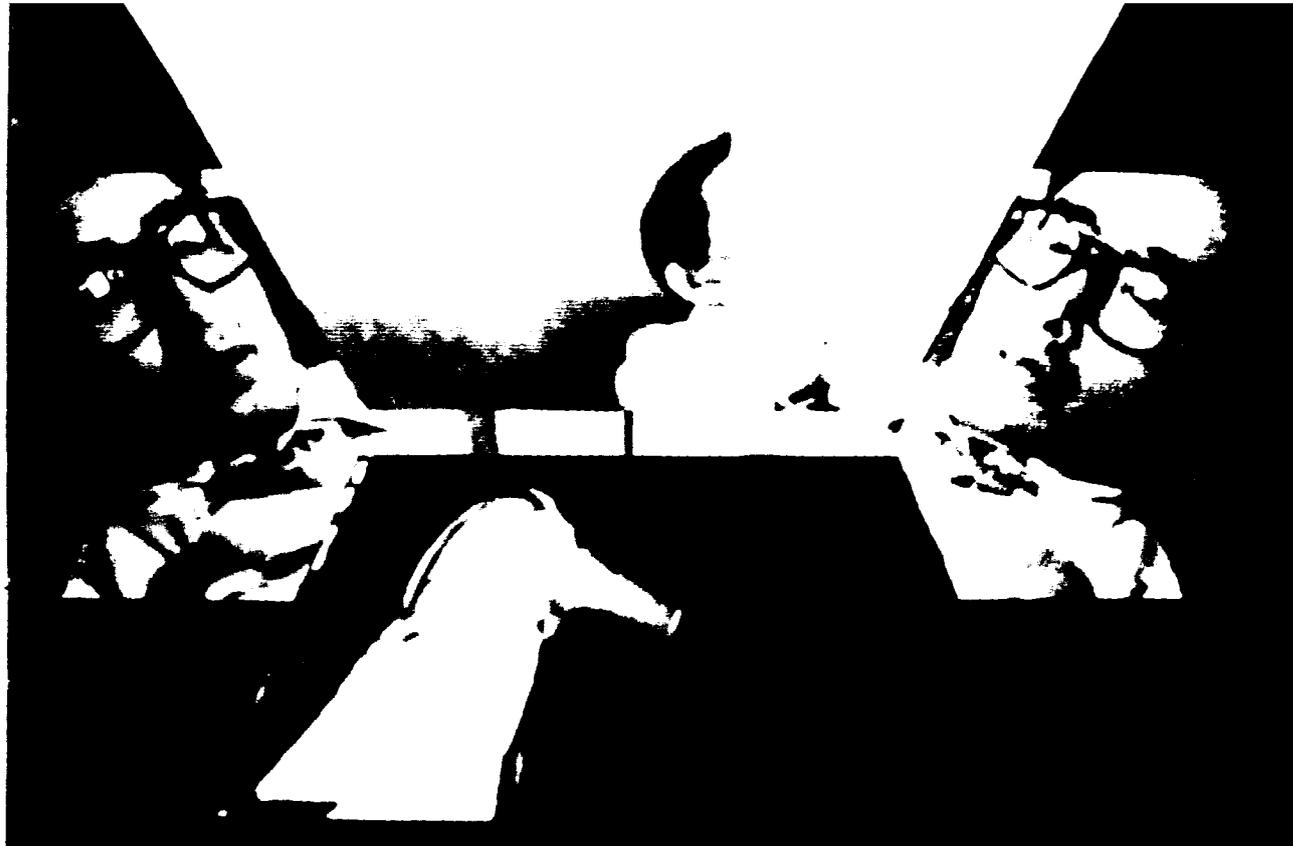
L'artista divenuto informatico, generando e poi sviluppando i suoi programmi, saprà conservare il potere sulla sua creatività: e riuscirà a non limitarsi a stornare a fini artistici sistemi concepiti per altri propositi?

Dany Bloch

Art, cinéma, télévision, vidéo: révolution industrielle-révolution culturelle, *in Autori varii,* Videographia. La linea elettronica, *a cura di Rinaldo Bianda, Flaviana, Locarno 1982, pp. 125-126. Traduzione dal francese di Marco Maria Gazzano. Il testo è compreso nella raccolta* Vedere lontano. Ipotesi sulla evoluzione delle immagini in movimento: un percorso europeo 1910-1990, *a cura di Marco Maria Gazzano, di prossima pubblicazione presso l'editore Bulzoni di Roma.*

MITOVIDEOLOGIA E STORIA ARTRONICA

Nel 1963, per dieci giorni, dall'11 al 20 marzo, la galleria Parnass di Wuppertal (diretta da Rolf Järhling e luogo deputato del movimento Fluxus insieme alla rivista omonima diretta da George Maciunas e al «Fluxus festival» organizzato nel 1962 a Wiesbaden da René Block. *N.d.T.*), viene interamente consegnata a Nam June Paik. È in quel luogo che egli inventa ciò che più tardi si chiamerà videoarte.
Per il momento, i *13 televisori allestiti* (distorti sul modello dei «pianoforti allestiti» di Cage, e cioè stipati di oggetti apparentemente estranei) disseminati sul pavimento di una sala, non sono che una delle numerose «gags» che compongono la sua — con ridondanze — *Esposizione di musica e di televisione elettronica.*
Nelle diverse stanze della Villa di Rolf Järhling, si trova in effetti il bazar abituale degli eventi Fluxus: pianoforti «allestiti» (coperti di oggetti estranei), pianoforti rovesciati, oggetti sonori varii e avariati (*«per esercizi zen»*) come scolapasta, sonagli, chiavi, casseruole, scarpe di tela, taniche sospese a sbattere fra di loro, ecc. In una vasca per il bagno c'è un manichino di donna smembrato. E meccanismi per musica aleatoria un po' dappertutto. Ed enormi sfilze di dischi che si possono grattare a piacere, o solcare per combinazione con bracci di giradischi penzolanti e legati con fili agli amplificatori e alle casse acustiche. Un curioso muro zebrato di filamenti elettrici, che ci si può divertire a far interagire con un microfono per produrre cigolii. Su una fotografia (di uno di questi dieci giorni che sconvolsero il mondo) si vede Paik tapparsi le orecchie. Su altre, il pubblico, con l'aria di divertirsi non poco. Si vede la gente stare al gioco, ubriacarsi d'aleatorio. Di suoni «altri». Si può ascoltare musica con la bocca, succhiando un'asta gommata che termina in una puntina. Non mancano dei «WC allestiti», una sala intitolata *Che cosa so?* («Que sais-je?» in francese, in omaggio a Montaigne) e un'altra *Kindergarten der Alten*, asilo d'infanzia per vecchi. L'entrata della Galleria è sormontata da una testa di toro tagliata di fresco. Spettacolare!
Meno spettacolari, invece, i *13 distorted TV sets.* Collegati ad altrettanti registratori a nastro magnetico (o generatori di frequenza) fungenti da fonte dell'informazione costitutiva del segnale, quei televisori non hanno mostrato nulla di straordinario: solo zebrature, interferenze, disturbi di trasmissione. È questa tuttavia, all'interno dell'esposizone, la creazione di Paik più importante, decisiva, quella radicalmente nuova. Tutto il resto lo si è, più o meno, visto in altre occasioni. Non questo. Il resto è un residuo. La fine di qualcosa. Questo invece, l'inizio di una nuova arte. Alcuni lo capiscono, e non si sbagliano. Wolf Vostell, in particolare, è stupefatto. Vostell ha già utilizzato televisori in sue installazioni, in happening da lui chiamati *dé-coll/ages* (in opposizone ai «collages»» dei cubisti). Qualche mese prima della mostra di Wuppertal, Paik lo ha invitato a visitare il suo «studio segreto». E Vostell vi ha notato televisori ammassati, ma Paik non gli ha detto ciò che contava di farne. E lui non glielo ha chiesto. Per Vostell, Paik era innanzitutto un musicista, un rovesciatore di pianoforti, un tagliatore di cravatte (riferimento all'episodio pubblico che per primo rese famoso il giovane musicista coreano nel mondo dell'avanguardia europea e newyorkese: quando, il 6 ottobre 1960, suonando — alla Cage — in Germania occidentale, una *Ballata* di Chopin, improvvisamente abbandona il pianoforte avventandosi su John Cage seduto in prima fila ad ascoltarlo; e gli taglia la cravatta, a colpi di forbice, rischiando anche di ferirlo. Da allora, e per alcuni anni, Paik divenne, per tutti, «quello-che-ha-tagliato-la-cravatta-a-Cage», *N.d.T.)*
Paik e Vostell si conoscono da due anni, hanno esposto nelle stesse Gallerie, partecipato alle stesse feste, pubblicato nelle stesse riviste (e in particolare in quella diretta da Vostell, «Dé-coll/age»): niente lasciava supporre che Paik avrebbe potuto interessarsi alla televisione, e soprattutto fare con lei qualcosa di rivoluzionario. Vostell si sente raggirato, superato. Da quando lavora con i televisori, ha pensato a tutto tranne che a questo. Ha pensato a tutti i modi possibili di *negativizzare* la televisione, e ne ha messo qualcuno in atto (televisori interrati, televisori immersi nel calcestruzzo, televisori avvolti nel filo spinato, televisori distesi sul letto come dopo aver fagocitato il proprio telespettatore, ecc.), ma non ha pensato a *positivizzare* l'apparecchio. Il gesto di Paik, inventando la *televisione astratta* e scollandola (appunto: dé-coll/age, *N.d.T.*) dalla «televisione figurativa», apre la via a un'altra pratica — anche figurativa — della televisione: l'immagine elettronica non è irreversibilmente votata alla riproduzione meccanica del reale. La si può aggirare, spiazzare, manovrare, scolpire, dipingere. Non rimane che inventare gli strumenti in grado di farlo. Ma questo non interessa Vostell, preso essenzialmente dalla critica degli effetti nefasti della televisione come rituale sociale schizofrenico. Ma da artista qual è, capisce bene quali saranno le conseguenze. Ormai non potranno che esserci due modi per intervenire in modo critico sulla televisione: il suo e quello di Paik: due modi opposti in tutto, anche se provengono dallo stesso movimento, anche se sono sostenute dalle stesse correnti.
Paik sa bene che la sua invenzione non cade dal cielo. E nel 1963 tiene a sottolinearlo, a riconoscere i suoi debiti. In un testo distribuito ai visitatori della sua *Esposizone di musica e televisione elettronica* accredita tre nomi: Götz, Vostell, Wiggen. Al professor K.O. Götz, esprime tutta la sua ammirazione per gli esperimenti che ha condotto sull'alimentazione del tubo catodico mediante elaboratore — esperimenti che non hanno tuttavia potuto essere condotti a termine per la mancanza di un elaboratore sufficientemente potente, ma che hanno dato a Paik l'idea del controllo della scansione catodica mediante scomposizione (Edith Decker descrive con molta precisione il contributo di Götz, come quello di un altro precursore, americano, Ben F. Laposky e i suoi «oscillatori», trecce grafiche ottenute mediante modificazone magnetica del tubo catodico, nel suo libro *Paik video*, Du Mont, Colonia 1988. Vi è trattato con grande rigore anche il rapporto Paik/Vostell, *N.d.A.*).
A Vostell, Paik riconosce il merito di aver «mostrato le ricche possibilità combinatorie fra i televisori e ogni genere di elementi eterogenei». Infine, allo svedese Knud Wiggen conferisce il titolo di «autentico concorrente» nella ricerca elettronica a tutto campo. L'invenzione di Paik sarebbe quindi semplicemente la somma di queste tre intuizioni? Si? No.
Se i «décollages» di manifesti, al modo di Villeglé o alla maniera di Hains, hanno certamente influenzato i *dé-coll/ages* di Wolf

LA TELEVISIONE

Jean-Paul Fargier, «Joyce Digital», Francia 1984. (Archivio Kinema)

Vostell, tanto che egli stesso ha praticato il décollage di manifesti e di giornali, ciò che conduce Paik a covare queste uova d'anitra che sono i *13 distorted TV sets* in mezzo a quei pollaio Fluxus che è la sua *Esposizione di musica e televisione elettronica*, sembra molto più difficilmente riducibile auna semplice trasposizione tecnica da un ambito a un altro. Da campo della sperimentazione musicale elettro-acustica a quello di sperimentazione della televisione elettronica. Se nel 1963 Paik ne dubita ancora, dieci anni più tardi ne è convinto.
Nel gennaio 1974, in occasione della sua prima grande esposizione video — all'Everson Museum of Art di Syracuse, nello Stato di New York — e quando è ormai diventato agli occhi di tutti l'inventore e «l'eterno pioniere» di quest'arte, Paik *riprende* il triplice omaggio a Götz, Vostell e Wiggen, e quasi negli stessi termini, aggiungendo solamente che le loro ricerche gli paiono essersi sviluppate in direzioni totalmente diverse dalla sua (ricerche alle quali augura, sottolinea, molto successo e molto denaro). E per dimostrare che alla televisione egli pensava nella stessa loro epoca se non prima, ma già in una prospettiva differente, pubblica in apertura del catalogo, intitolato *Nam June Paik: videa'n videology 1959-1973*, l'estratto di una lettera che indirizzò nel 1959 a John Cage, e che quest'ultimo incluse nell'omaggio che rese al suo tagliatore di cravatta a pagina 90 del suo libro *A years from monday*, del 1969.
1959-1969-1973: bella serie! Buon feed-back! Ma ecco la lettera: «La mia nuova composizione dura un minuto. Per il prof. Fortner. Il titolo potrebbe essere sia *Rondò allegro* sia *Allegro moderato* che semplicemente *Allegretto*. Qual è il più bello? Utilizzerò: un proiettore di colori, due o tre schermi cinematografici, dello strip-tease, un boxeur, una gallina (viva), una bambina di sei anni, un pianoforte allestito con luci, movimenti ed, evidentemente, suoni. E un televisore... "Arte totale", nel senso di M.R. Wagner». Ecco la televisione! Il primo televisore di Paik... 1959. Quattro anni prima dell'esposizone di Wuppertal. Posto in testa al suo catalogo video, come se fosse proprio quella l'origine di quanto aveva partorito. Il suo embrione. Mistero della concezione di una invenzione infine svelata. Sul serio? Non sarebbe forse più prudente, se non si accorda particolare rilevanza alla connessione «musica elettronica-televisione elettronica», cercare lumi suscettibili di chiarire la genesi di questo colpo di genio, dalle parti, a esempio, di *Coup de Dés* di Mallarmé, come fa Jean-Pierre Wilhelm nella sua prefazione alla mostra della galleria Parnass? Mallarmé... e anche Verlaine («la musica prima di tutto»), Rimbaud, Wagner, Webern, Boulez, Cage - che Wilhelm non dimentica di citare. Perché no? Sono tutti nomi che bisogna fare affinché l'albero Götz (o Vostell, o Wiggen) non nasconda la foresta che costituisce l'autentica genealogia di Paik. Il quale, da parte sua, riprende Sartre («l'esistenza precede l'essenza»), Montaigne, Chen-Chu e, ovviamente, Cage; Cage che cita Chen-Chu... «L'armonia come caos, il caos come armonia».
Ma chi si accorse della «rivoluzione»? All'inizio del '64, Paik, facendo il bilancio della sua scoperta non mancò di far notare il curioso, generalizzato silenzio, che l'aveva accompagnata: «A Wuppertal», scrisse, «una testa di toro ha fatto più sensazione che *13 TV sets*. Occorreranno forse dieci anni perché si riescano a cogliere le delicate differenze che ci sono fra tredici diverse *distorsioni* della televisione come oggi ad alcuni accade di percepire quelle che passano tra differenti «rumori» nella musica elettronica» (rivista «Fluxus», giugno 1964).

Jean-Paul Fargier

Da Nam June Paik, *Art Press, Parigi 1989, pp. 27-29. Traduzione dal francese di Marco Maria Gazzano. Questa monografia del critico francese sul «padre» della videoarte — la prima al mondo — è in corso di pubblicazione, a cura di Marco Maria Gazzano, presso l'editore Aleph di Torino.*

Jean-Paul Fargier, cineasta, videasta, redattore dei «Cahiers du Cinéma» e di «Art Press», insegna Storia del cinema e del video all'Università Parigi VIII.

DALLA PREISTORIA DEL VIDEO ALLA POST-UTOPIA

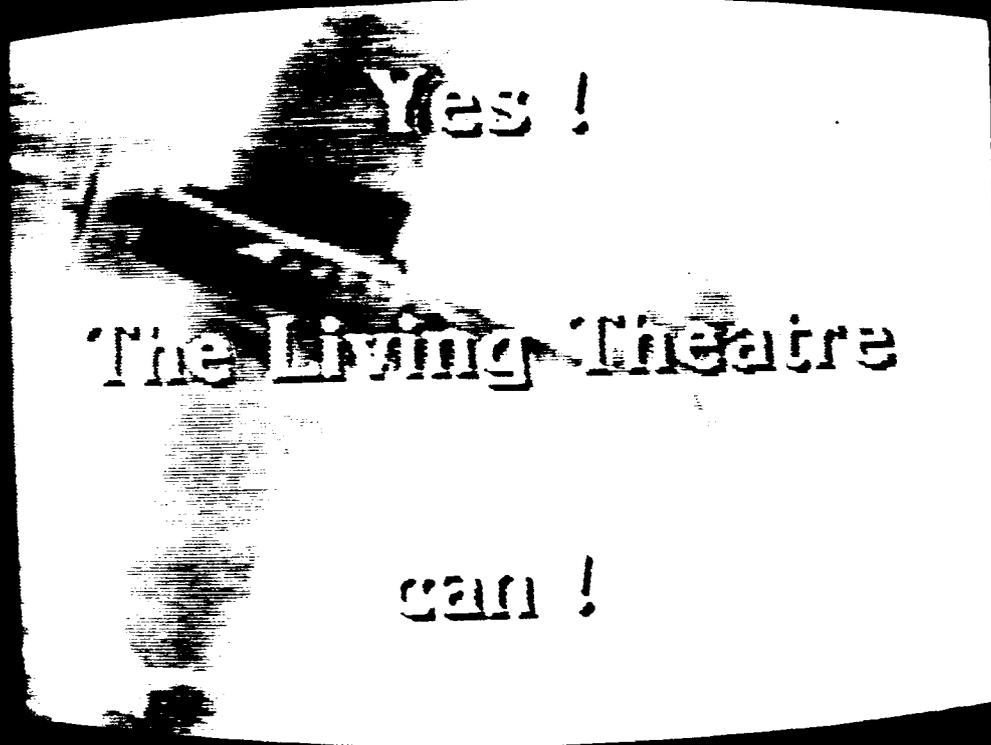
La storia del video così come l'hanno stabilita critici e istituzioni è ormai carica d'una mitologia addomesticata. Il racconto proposto è abitualmente fra i più semplici alla fine degli anni Sessanta, l'avvento della videocamera portatile ha portato con sé un impulso dinamico che ha visto gli artisti e gli attivisti [dei movimenti politici di contestazione, *N.d.T.*] munirsi di macchina da presa e videoregistratore e dare inizio alla rivoluzione elettronica. A quanto si dice, Nam June Paik è stato il *primo*: ritornando a casa col nuovo *portapak*, ha registrato un nastro della visita del Papa a New York, che la sera stessa ha presentato al Café à Gogo. D'allora in poi numerosi artisti e attivisti si sono impegnati nell'antitelevisione, realizzando stridenti video sulla contro-cultura e il pacifismo, o su altri temi allora d'attualità, analizzando al contempo le capacità e le proprietà elettroniche del video: intimità, visione immediata e tempo reale. Questa mitica ricostruzione storica viene sostenuta col richiamo a diversi eventi — l'esposizione *TV as a Creative Medium* alla Howard Wise Gallery di New York nel 1969, l'opera *The Medium Is the Medium* prodotta da un gruppo di artisti per la Rete tv Wgbh di Boston, l'apertura del credito finanziario statale per il video, introdotto a mo' di sovvenzione a fondo perduto nel 1970 dal New York State Council of Arts, la conferenza *Circuiti elettronici al Museo d'Arte Moderna di New York* nel 1974, e via di seguito. È una storia che prosegue su questa traccia linearmente e senza contraddizioni fino alla fine degli anni Settanta, punteggiata da progressi tecnici che di volta in volta hanno autorizzato il montaggio di immagini analogiche come gli effetti numerici, consentendo comunque agli artisti che hanno lavorato per la televisione di utilizzare apparecchiature sempre più sofisticate.

È una versione della storia del video di ricerca che solleva numerosi problemi. Da un punto di vista istituzionale, essa si rivela soprattutto tecnologicamente determinista, oltre a mettere in primo piano le realizzazioni di un solo individuo in un ambito che fu invece estremamente variegato. Nell'importante articolo sui miti del video, *Video, l'abbandono del momento utopico*, Martha Rosler dichiara che «le mitologie su Paik suggeriscono che egli avrebbe preparato il terreno, esaminato il problema sotto ogni aspetto e liberato il video dall'oppressione della Televisone istituzionale, e che dunque il video, oggi, può ormai dedicarsi ad altro. Così scrivendo su di lui, pare che Paik liberi soprattutto il video dalla sua fastidiosa complessità...» L'autrice dell'articolo prosegue affermando: «Gli elementi del mito comprendono altresì la storia di un viaggiatore orientale venuto da un Paese sconvolto dalla guerra (la nostra), fortemente influenzato dal maestro dell'avanguardia americana (John Cage) proprio nel momento in cui si trovava nel paradiso della tecnologia (la Germania), il quale, giunto negli Stati Uniti, profana a più riprese l'altare della Patria, la Televisione, per affrontare in seguito il rappresentante di Dio sulla terra (il Papa), catturarne l'immagine e offrirla all'avanguardia...» (Cfr. Martha Rosler, *Video: Shedding the Utopian Moment*, in *Video*, a cura di René Payant, Artextes, Montreal 1986, p. 248).

Il vero problema è che gli inizi della ricerca video sono ormai immersi nell'aura della nostalgia. È vero d'altronde quanto ricorda il mito, che quella fu un'epoca di grande libertà dello spirito, nella quale artisti e attivisti politici scoprirono un nuovo medium e che lo adottarono per scendere in piazza, persuasi che prima o poi la loro tattica «di guerriglia» avrebbe finito per far evolvere la televisione. C'è oggi invece l'influenza della crescente ondata conservatrice nello smantellamento sistematico dei progressi compiuti alla fine degli anni Sessanta e nella crescente commercializzazione del mondo dell'arte. In questo contesto, davvero gli anni Sessanta, col loro intreccio di pratica e di teoria, di politica e di azione, appaiono come un «momento utopico». La domanda principale, tuttavia, rimane: poiché anche questo nuovo medium, il video, ha dovuto, necessariamente, crearsi i suoi miti? La storia è in definitiva essenzialmente un processo di costruzione culturale di miti e mitologie, processo che tende abitualmente a semplificare i fatti e le situazioni riportando tutto alle opere e all'operato dei «grandi uomini». Se i fattori tecnologici e istituzionali che ho analizzato [nella parte precedente dell'articolo qui — per ragioni di spazio — non riportata, *N.d.T.*] giustificano la necessità di una preoccupazione storica e storiografica relativa al video, non sono tuttavia sufficienti a spiegare gli aspetti deformati di questa storia, o almeno le modalità secondo le quali essa è stata ed è trasmessa. La popolarità che Paik deve alla sua capacità di sintetizzare l'arte, i media e l'humour, non disgiunta dall'acume col quale ha saputo cogliere la necessità — per le istituzioni dotate di potere [i grandi Musei nordamericani di arte contemporanea *N.d.T.*] — di costruirsi una storia, così come quella del bisogno classico di un eroe centrale per un ambito culturale emergente, sono certamente stati dei fattori significativi. Come allo stesso modo lo sono state le ideologie anti-istituzionali e anti-individualiste dei collettivi politici che hanno costruito la preistoria della ricerca video, le quali tuttavia, paradossalmente, non hanno fatto che rafforzare il risalto divistico concesso ad alcuni «artisti video» dalle grandi istituzioni culturali.

Ma su questo occorre anche considerare il fatto che il video negli anni Settanta non era ancora divenuto materia di studio in ambito universitario [oggi lo è, almeno negli Usa e in Canada; in Europa, solo in Francia, *N.d.T.*]

C'è comunque al di là da questi fattori, una ragione fondamentale che contribuisce a rendere problematica la ricerca storica su tutto quanto ha costituito e costituisce l'ambito video, ed è che questo è un medium la cui evoluzione riassume in sé numerose dicotomie della cultura occidentale. la sua posizione inoltre, all'incrocio tra arte, tecnologia e comunicazione, offre una problematicità all'interpretazione storica priva di precedenti diretti. La nascita del video e i suoi primi sviluppi si sono avuti in un'epoca di idealità e attivismi estremi; si è trattato, infatti, tanto in Europa come negli Usa, del primo periodo nella seconda metà di questo secolo di profondo scompaginamento sociale. La concomitanza fra l'emergere del video e un momento-chiave di mutazioni culturali e di pluralismo e agitazione sociale, ha contribuito ad assicurare al nuovo mezzo la sua iniziale fortuna, il suo dinamismo quanto la sua «diversità». Gli autori che si sono impegnati con il video tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio dei Settanta, hanno tuttavia seguito

UNA NUOVA

Nam June Paik, sequenza da «Living with the Living Theatre», video, Usa-Europa 1989. (Fotografie di Jean-Paul Fargier)

una quantità di motivazioni le quali, per quanto diverse fra loro, in origine non parevano affatto incompatibili. Per molti fra essi, il video rappresentava uno strumento di rivolta contro la televisione commerciale intesa come istituzione di dominio. Per altri, esso era da considerarsi come un mezzo artistico, destinato a dichiarare e a far la guerra al mondo consolidato del commercio dell'arte. Secondo l'artista Frank Gillette: «Il video rappresentava la soluzione, proprio perché era privo di tradizioni. Era l'esatto contrario di quanto accadeva con la pittura la quale, in effetti, era circondata da una forma d'aura perversa determinata dall'uso selvaggio che fino ad allora ne era stato fatto, grazie anche alla volgarità del suo uso commerciale, mediato dai mass media» (1982).

La *videoarte* è stata introdotta in un periodo di sconvolgimento del mondo dell'arte; in una situazione che ha visto gli artisti mettere radicalmente in discussione l'oggetto artistico tradizionale attraverso espressioni d'arte non convenzionali quali le performances, l'arte concettuale, la «Land Art», la «Body Art», ecc. E, nello stesso tempo, in un'epoca di pesante riaffermazione del potere dei media, dopo l'assassinio in tv del primo «presidente mediatico» di questo Paese (J.F. Kennedy, *N.d.T.*), nel pieno della sua prima «guerra di teatro». Altrettanti avvenimenti sociali di grande rilevanza, che sono stati consegnati all'avidità del pubblico attraverso il medium televisivo, il cui ruolo di principale interprete dei fatti non era stato stabilito che da pochissimo tempo.

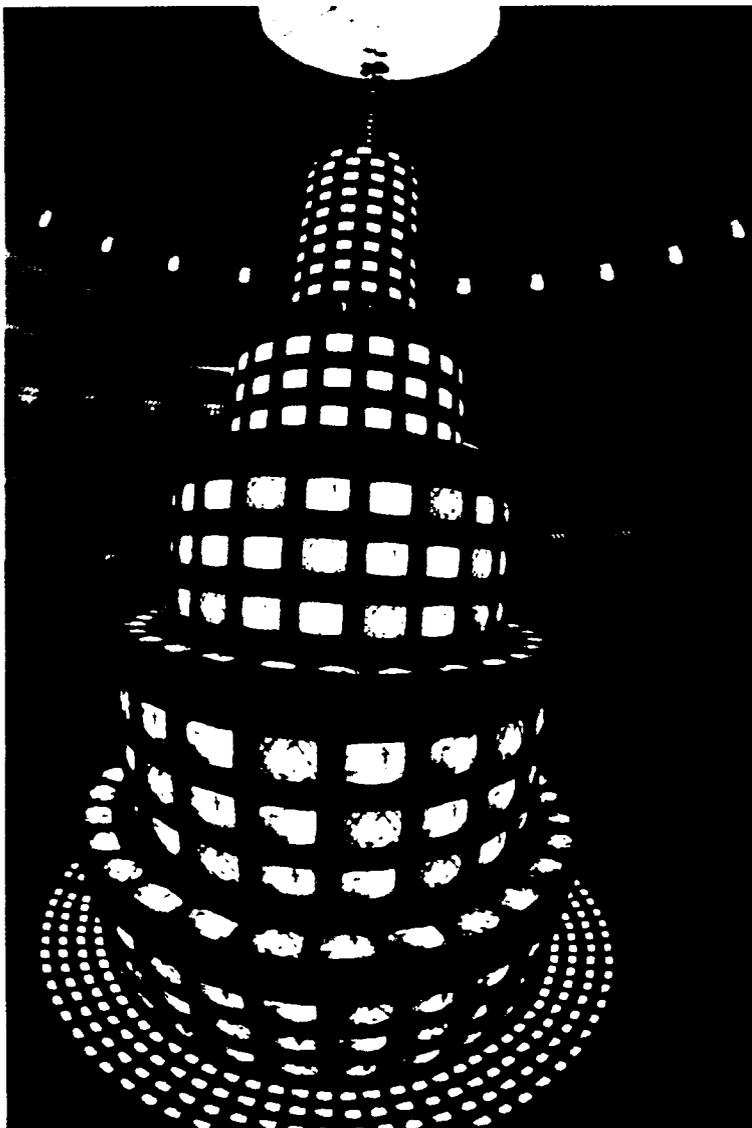
Se rigide barriere separano, ormai, le opere video d'argomento sociale da quelle videoartistiche, occorre ricordare come questi steccati fossero rari e lievi nell'epoca in cui sia gli artisti che gli attivisti politici produssero — spesso identificando i reciproci ruoli — i loro primi nastri. Divenute manifestamente inadeguate, le sottocategorie convenzionalmente impiegate per descrivere, oggi, il video — video «documentario», «narrativo» o costruito sul trattamento dell'immagine — non avevano alcuna validità alla fine degli anni Sessanta e all'inizio del decennio successivo.

Gli artisti che operavano con il video non facevano alcuna distinzione tra arte e informazione («contro-informazione», *N.d.T.*): ai loro occhi il video non era che «un nastro». Rileva a questo proposito l'artista Steina Vasulka: «Sapevamo tutti benissimo che i nostri interessi erano diversi, che non vi era in effetti alcun rapporto tra il video di sintesi o il video elettronico-numerico e quello di tipo «comunitario» o direttamente politico; ma non ci sentivamo affatto in campi differenti. Lottavamo insieme e utilizzavamo gli stessi strumenti» (1984).

Questo intreccio di finalità estetiche con la critica della società e del

sistema delle comunicazioni è stata la conseguenza diretta dell'atmosfera politica dell'epoca. Alla fine degli anni Sessanta sembrava impossibile infiltrare e cambiare il sistema gerarchico delle telecomunicazioni nella società occidentale. In un'epoca in cui artisti e attivisti leggevano Marshall McLuhan e pensavano nei termini tecnologicamente deterministi secondo i quali «il medium è il messaggio» e in quelli tecnologicamente idealistici del «villaggio globale», il video appariva come un mezzo per far progredire la nuova rivoluzione delle comunicazioni. V'era la certezza che fosse sufficiente, per scatenare la rivoluzione televisiva, mettere nelle mani della gente strumentazioni video portatili e a un prezzo abbordabile; ciò che avrebbe consentito a tutti di utilizzare i media per ridefinirsi e per ridefinirli. Oggi è normale veder qualificare i primi artisti video come «pionieri», termine che evoca anime semplici intente a dissodare terre incolte nell'arte e nella società. L'espressione «televisione di guerriglia», con le sue implicazioni aggressive e anche sovversive, è divenuta a poco a poco sinonimo di un genere specifico di opere video, di quelle degli «attivisti»; un genere d'opera oggi quasi innocuo: di opere che sembrerebbero osservare ironicamente la follia dell'istituzione, indizio allo stesso tempo di una rivolta stilistica contro le convenzioni della tv. Michael Shamberg, invece, che ha coniato l'espressione secondo la fraseologia del suo collega Paul Ryan, membro di Raindance, definiva — meno ingenuamente — la televisione di guerriglia come l'applicazione delle tecniche della guerriglia al regno del progresso. *Guerrilla Television* è una organizzazione di base, che lavora col popolo e non dall'alto. A livello elementare essa non è altro che una televisione che ciascuno può fare da sé: ma il contesto teorico di questa idea è che la sopravvivenza in un ambito dominato dal sistema dell'informazione necessita di strumenti di informazione» (1971). Questa miscela di ingenuo ottimismo e di sottile intelligenza dei fondamenti della comunicazione come della manipolazione operata attraverso i media, era caratteristica dell'epoca.
Annota la Rosler: «Moltissimi fra questi primi utilizzatori del video credettero di compiere di per sé un atto di profonda critica sociale, critica specificamente indirizzata contro il potere di controllo delle Corporazioni e degli individui incarnato nella televisione di larga diffusione così come nell'insieme della cultura industriale e tecnologica dominante in Occidente. Quest'atto critico si effettuava ai fianchi di un medium tecnologico che una ironia della sorte pareva aver dotato di possibilità infinite di intrecci multipli e interattivi. Gli artisti reagirono alla collocazione passiva assegnata al grande pubblico dal sistema dei media, così come alla messa in sordina o addirittura all'imbavagliamento, degli «artisti», messo in atto dallo stesso sistema: *artisti* intesi come produttori di una cultura viva posta contro la grande forza delle industrie dei mass media...»
L'apparizione del video si accompagnò dunque all'emergere di grandi speranze, spesso a concrete prospettive di rivoluzione sociale ed estetica. Non solo — pareva — sarebbero crollati i pilastri dei media lasciando la parola agli individuai, ma gli ambiti — fino ad allora posti in opposizone — della società e dell'arte avrebbero dovuto abbandonare le reciproche diffidenze: fino a far diventare ciascuno produttore e controllore allo stesso tempo del flusso dell'informazione.
L'apparizione e l'uso della nuova tecnologia — il video — e la possibilità di usarla in chiave sia politica che espressiva, divenne segno e simbolo al tempo stesso di questa potenziale, radicale ridefinizione del sistema.
Era inevitabile che essa avrebbe deluso tali, generose speranze.

Marita Sturken

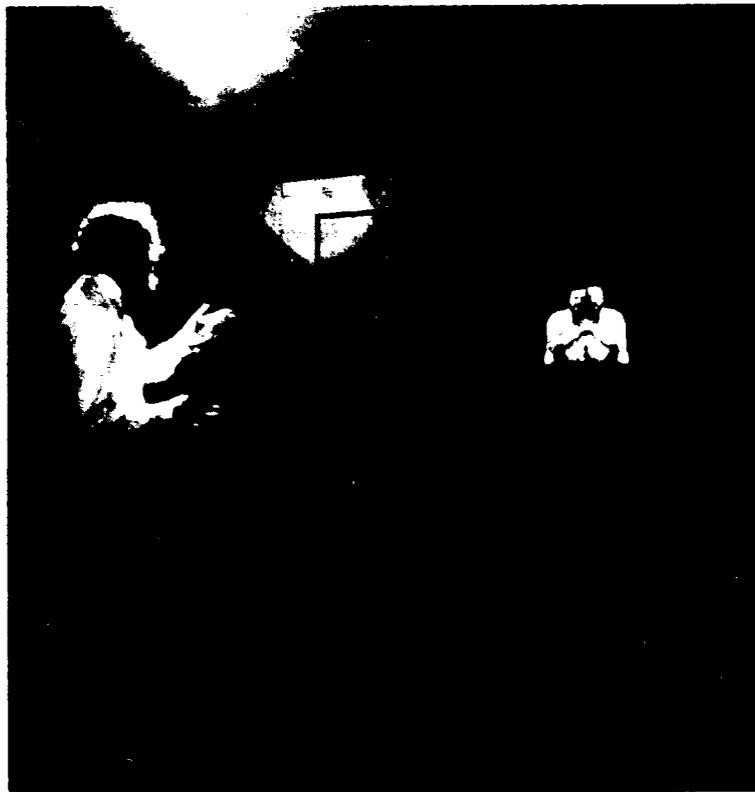
Nam June Paik, «Tadaikson», installazione di 1003 monitors, Seul 1988.

Da Les grandes espérances et la construction d'une histoire, *in* Vidéo («Communications», n. 48), *a cura di Raymond Bellour a Anne-Marie Duguet, Seuil, Parigi 1988, pp. 125-148. Traduzione dal francese (pp. 129-132) di Marco Maria Gazzano.*
Testi di Marita Sturken e di Dany Bloch sulla storia delle arti elettroniche e del video di ricerca sono in corso di pubblicazione, in un volume a cura di Marco Maria Gazzano, presso l'editore Aleph di Torino.

Marita Sturken è storico e critico d'arte. Insegna Storia delle arti elettroniche in numerose Università nordamericane.

ATTORNO AL (NON) MERCATO DELL'ARTRONICA

Ancora oggi, e ci separano soltanto due lustri dal 2000, la maggior parte della critica d'arte militante, almeno del nostro fantastico Paese, storce il naso quando sente parlare di arte elettronica cioè di videoarte, di computer art, di videoscultura, di videoinstallazione. Ma gli artisti che per primi nel mondo si sono cimentati in questa disciplina artistica, Nam June Paik e Volf Vostell, hanno alle loro spalle una trentina d'anni di attività e di successi. Seguono a ruota un nutrito gruppo di artisti le cui opere vengono regolarmente ospitate nei musei più prestigiosi del globo terrestre. Inoltre, appuntamenti come «Documenta» a Kassel e «La Biennale» a Venezia non possono esimersi dall'evidenziare la presenza nel panorama dell'arte contemporanea di figure di primo piano — ancorché video.... — quali Bill Viola, Vito Acconci, Dara Birnbaum, Peter Campus, Dan Graham, Frank Gillette, Wolf Kahlen, Buky Schwartz, Bruce Nauman, Fabrizio Plessi, Gianni Toti, Les Levine, Peter Weibel, Antonio Muntadas, Marina Abramovic per citare i nomi divenuti storici; ma fra le giovani generazioni esistono autori altrettanto significativi, come Klaus Von Bruch, Brian Eno, Barbara Hammann, Marie-Jo Lafontaine, Maurizio Camerani, Friederike Pezold, Giorgio Cattani, Dalibor Martinis, Antonio Cano: e non vi è dubbio che la lista si ancora lunghissima.
Qualche anno fa si diceva che la mancanza assoluta di interesse da parte della critica e degli organi di informazione in generale così come pure quella dei galleristi, fosse dovuta principalmente al fatto che questo tipo di arte non è facilmente commerciabile. Non mi sento di escludere del tutto questa tesi.
Molto probabilmente la mancanza di un collezionismo e quindi di un mercato, ha contribuito a raggelare l'interesse degli studiosi verso questa forma della ricerca artistica. Ma è possibile che sia tutto qui? Dovrà pur esserci anche qualche altra motivazione per giustificare un atteggiamento tanto censorio nei confronti di una ricerca estetica che interpreta in modo puntuale e adeguato la contemporaneità, offrendo testimonianza del proprio tempo senza rischiare come in qualche caso avviene, un polveroso anacronismo che, quand'anche dichiarato, non sempre sfugge alla mestizia di cui è inevitabilmente vittima.
Su questo ho una convinzione, forse azzardata, ma che si è via via radicata nel corso degli ultimi venti anni, ed è quella per cui la critica della pittura, della scultura e del disegno si innestano sulla pianta secolare dell'arte consacrata, le cui modificazioni nel corso del tempo non hanno mai messo in crisi la struttura portante dell'opera stessa o almeno non così tanto — come accade invece con il video — da renderne impossibile la lettura. I codici interpretativi sono sempre i medesimi, quindi noti e tramandati. Non si può dire lo stesso se si prende in esame l'arte elettronica. Anche chi ha buona conoscenza del cinema trova spesso difficoltà, e non di rado legge in modo distorto e scorretto l'opera video, applicando a essa impropriamente schemi più adatti a decifrare il linguaggio cinematografico. Ma sono anche propensa a credere che l'ignoranza, la pigrizia, l'assenza di curiosità, lo snobismo provinciale e piccolo borghese che pervadono inesorabilmente la nostra cultura giochino un ruolo primario nella tormentata storia dell'arte elettronica.
Va detto, a consolazione nostra e dei video artisti, che una nuova generazione di critici si sta profilando all'orizzonte, e alcuni di loro sono ben determinati a esorcizzare lo spauracchio dell'elettronica. Si tratta ovviamente di gente nuova, colta, non improvvisata, consapevole del fatto che anche il pluralismo tecnologico nell'arte rappresenta una conquista dell'umanità.
Quali opere video nei Musei? Mi si chiede provocatoriamente. Tutte. Fatta salva beninteso la qualità e l'accertata professionalità degli autori. È certo che in questo caso il numero sarebbe contenuto, ma se un simile rigore selettivo venisse applicato anche alle altre discipline artistiche o della cosiddetta creazione, forse non sarebbe tanto male.
Ho dimenticato il mercato: chiedo scusa, ma non sono un «critico d'arte», semplicemente un *videocurator*.

Lola Bonora

Lola Bonora è fondatore del Centro Videoarte di Palazzo dei Diamanti di Ferrara — la più prestigiosa istituzione italiana del settore — e suo direttore artistico. Studiosa d'arte, insegna Storia del video di ricerca alla New York University.

Peter Campus, "Interface", Usa 1972. Video installazione con Autore in campo. (Archivio Kinema)

QUALI OPERE VIDEO NEI MUSEI?

DALLA «TRILOGIA MAJAKOVSKIJANA» A «SQUEEZANGEZAÚM»

La poesia di Gianni Toti ha solo traslocato dalla carta al video, dai frammenti di videopoesia (1980-81) ai videopoemi: la *Trilogia majakovskijana* (1983-84) e l'opera unica *SqueeZangeZaúm* (1988), dopo una deviazione negli universi stellari della scienza. Tutti esercizi di composizione « transmentale», per dieci anni, nello spazio della videografia. Il poeta è stato conquistato da un mezzo che, eliminato il fuori-campo, gli permette di ricomporre visibilmente le immagini interiori e gli unici eventi importanti: quelli che si svolgono dietro le quinte. La chiarezza limpida dell'ambiente solare illumina i linguaggi geometrici, le prospettive solide, la distanza tangibile fra le persone, i cosiddetti «fatti» della storia. La piccola energia del monitor non potrebbe mai competere con il realismo implacabile della luce naturale. Il monitor è una testa quadrata senza peli, o l'unico occhio di Polifemo. E viceversa: è pensabile la metamorfosi della nostra testa in monitor, due schermi al posto degli occhi. Ma quale essere, sia pure vivente soltanto nella metafora, potrebbe esistere e generare immagini tutte fatte di testa, senza cuore? Ecco, Toti glielo regala, e lo chiama «Cuore di télema». La metafora è quella di sempre, ma il cuore non è lo stesso del cinema, o delle pagine allineate. Nella materialità degli elettroni la metafora scompare: opto-logo-enérgheia. Il poeta decide di tornare cieco come Tiresia. Per «che fare?» «Che cosa non vedere più?» Il poeta vuole staccare l'occhio da un mondo che schiaccia gli spazi interiori e distrugge le trasparenze del cuore; che classifica e organizza la materia prima dell'esperienza vissuta in geometrie rigide, troppo facili da misurare. Il poeta lavora con la materia seconda. Nuvole in tutù esplorano la retina, i sogni diventano cose, i moti della visione sono appesi alle ali dei gabbiani. La cecità «poetente» gli fa vedere che il linguaggio entra in una nuova era, ma può morire senza poesia.

La nostra è un'epoca durissima che sfibra l'incisività dei pensieri. La vita di ciascuno non è più scritta nel libro-mondo. Sull'idea stessa di rivoluzione le luci sono spente. Toti vuole riaccenderle, la scena è immaginaria, si chiama ri - videoluzione.

«Faccio tutti gli sforzi possibili per essere asciutto. Voglio imporre silenzio al mio cuore che crede di avere molte cose da dire. Tremo sempre di non aver scritto che un sospiro, quando credo di aver annotato una verità».
(Stendhal)

Come nasce l'immagine? E come muore, se muore? In video non esistono immagini di cose così come sono nella realtà, cristallizzate in oggetti. Nel video prende forma un'altra realtà che fa il possibile per modellarsi sui desideri. Riappare la passione primaria che origina la vita. Ricompare l'amore. Le cose indurite irritano il poeta, mettono in crisi la sua *concentrazione*. «È per l'abitudine di nutrire l'anima di sogni, e il suo orrore per tutto ciò che è comune, che un artista è così vicino all'amore», diceva Stendhal. «Discendenti, risuscitatemi, non ho avuto tutto il mio amore!» grida una voce di poeta dalla «*Trilogia*» di Toti. La voce viene da un tempo finito, quando «l'esistenza era ancora lirica, nessuno era autore di niente e tutti erano autori di tutto». L'assalto al Palazzo d'inverno degli Czar è compiuto e un atto di creatività collettiva ha dato inizio alla non storia. Molti, dopo, l'hanno interpretata come non amore, non poesia, frantumazione dei legami della società, autodistruzione del genere umano. Un'anomala equazione non matematica potrebbe dire: se non c'è amore la poesia si dissangua e l'immagine svanisce.

Ma Gianni Toti è un visionario irriducibile. Nei suoi poemi compare spesso un ragno strettamente attaccato alla tela. La tenacia personificata. Rischiando anche fisicamente la cecità, Toti si è immerso nelle acque del NON - NO al silenzio, alla banalità, alla ripetizione, alla sfiducia, alla negazione della poesia. Per *fare* questo, e continuare a parlare, si è trasformato in uno specchio vivente. Ha fatto scaturire dal buio del tubo catodico le ombre gigantesche che futuro e passato proiettano sull'oggi.

In video, la simultaneità. Lili Brik e Majakovskij sono qui e ora, con un'operazione linguistica molto particolare e tipica della videopoetica totiana. Lo Squeezoom diventa squee-zaúm. Cioè: una possibilità tecnica di riplasmare la superficie delle immagini e, per estensione, tutti gli effetti speciali, generano la videoscrittura *zaúm*, o transmentale. Toti riprende con rigore l'idea di Velemir Chlebnikov in *Zangezi* («Architettura di racconti», messa in scena da Tatlin il 9 maggio 1923 al Museo di Cultura Artistica di Leningrado) che le parole siano materiale plastico, unità di spazio organizzato. All'artista non serve la parola come masso di pietra, ma il racconto di primo ordine, che è una architettura di parole. Oggi, di parole e di immagini elettriche.

Toti, come Chlebnikov, scrive lavorando di montaggio per dilatare la superficie semantica di parole e immagini in una molteplicità di lingue, suoni, effetti spaziali, che avvicini l'associazione fonica e imaginifica all'alfabeto della mente. Il senso complessivo è dato dal ritmo dei movimenti simultanei, più che dalla morfologia. C'è un salto enorme fra i fotomontaggi di Rodčenko (illustrazioni del poema di Majakovskij *Di questo*, 1923) e le sintesi di energia visualizzata nel monitor da Toti. Dalla spazio-visione appiattita sul foglio alla tempovisione scolpita nel vuoto.

Nel 1919 Chlebnikov metteva le sue «suites sonore» sullo stesso piano del linguaggio magico e di quello liturgico, capaci di influire direttamente sull'inconscio. Toti rivive l'intuizione di Chlebnikov in maniera sdoppiata: le sue immagini video parlano direttamente all'inconscio, mentre le sue parole, che ricalcano tecnicamente la forma «zaúm», restano prigioniere del neologismo come ossessione. Solo unificando il ritmo verbale con il suono delle immagini, Toti si avvicina allo spazio-tempo misterioso della lingua pre-logica, la lingua degli dèi, sciolta da qualsiasi referenzialità. Ma anche ambigua, generatrice di infinite associazioni possibili. L'identica pre-lingua caotica che appartiene a tutta l'umanità, alla quale si contrappone il linguaggio quotidiano dei portatori di ordine che spaventano gli dèi, e li fanno fuggire. Pre-lingua da videofilm incomprensibili per le masse, se le masse galoppano in una sola direzione: quella dei sogni esauriti e dei confini che diventano barriere.

Da *Incatenata alla pellicola* a *SqueeZangeZaúm* Toti a poco a poco rallenta il ritmo di comparsa delle parole. Il logos è affidato all'energia delle superfici immaginate. Il libro-mondo è già scritto nelle immagini vissute. Il cinema le ha messe in un movimento sequenziale. Il videopoema le strappa alla pellicola, le rende reversibili, le deforma, le inserisce in geometrie mentali. Non

SENZA FINE E SENZA INIZIO:

Gianni Toti, "Videopoesie Videopoemetti", Rai 1980. (Fotografia di Rosanna Albertini)

le inventa. Lavora sulle immagini che «sono», senza inizio, senza una fine. Toti affida alla trasformazione la possibilità di una loro vita permanente. *Mademoiselle la Mort s'est trompée* e il poeta ride. Il tempo del video è la forma del trapasso verso la vita dell'arte. Una forma transmentale sfonda la superficie della storia e del suo racconto. Le folle, gli eserciti, i passanti della strada sono macinati sulle pareti interne di una piramide rovesciata che ruota vorticosamente e ne distrugge le immagini. Chronos divora i suoi figli, l'arte del vedere e del sentire è in pericolo.
Toti si riappropria individualmente del tempo. Lili Brik, poco prima di morire, gli ha regalato i 2 minuti e 40 secondi di *Incatenata alla pellicola*, ciò che resta di un film di Majakovskij del 1918, distrutto durante la guerra. Il poeta elettronico li ha dilatati in una vita di 60 minuti in video durante i quali il gioco di sguardi fra chi osserva lo schermo e chi ne è prigioniero sposta la logica del vero e del falso. Ha perfezionato le sue *imageries* in *Cuore di Télema*, dove precorre, e forse suggerisce a Woody Allen, l'idea fantastica dello spettatore che salta nel film e della protagonista che ne esce, passando dalla pellicola alla pelle. Nella realtà quotidiana di solito pensiamo ai sentimenti come a qualcosa di rapido, di vorticoso. Nella transrealtà del videoschermo la tensione fra Lili e Volodja è una superficie vibrante da sfiorare, scorre lentissima di fotogramma in fotogramma. L'immagine respira, traspare. Si sdoppia, si moltiplica, danza. Cresce insieme col tempo delle immagini, nella mente di chi guarda, la sensazione della non morte.

Rosanna Albertini

Pas de fin, pas de début: la simultanéité de Toti, *in «VideoArt Plastique», catalogo della manifestazione (retrospettive degli artisti Gianni Toti, Robert Cahen, Peter Greenaway), a cura di Danielle Kosmalski e Daditte Berberian, Herouville Saint-Clair 1989.*

Rosanna Albertini, ricercatore presso il Dipartimento di Filosofia dell'Università di Pisa, collaboratore alle pagine culturali e scientifiche de «L'Unità», insieme a Sandra Lischi ha curato il volume Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico, *Ets, Pisa 1988*

LA SIMULTANEITÀ DI TOTI

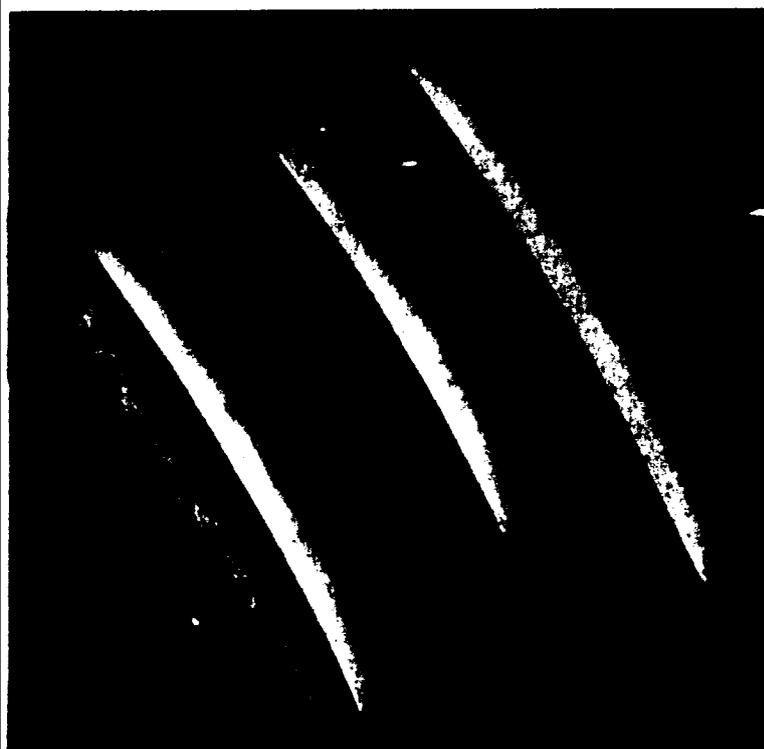
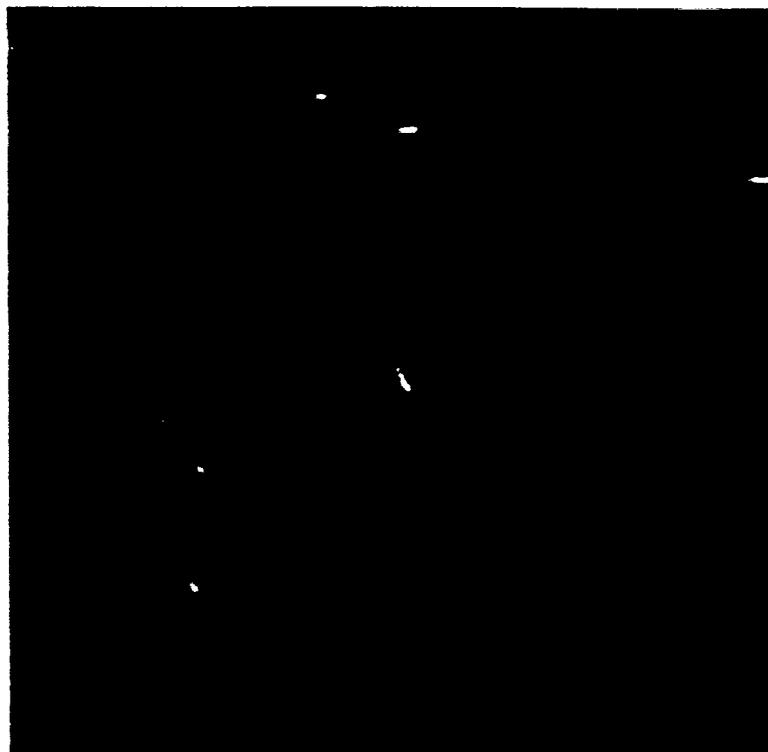
FOOTPRINT
VIDEOIMPRONTA

Footprint è il primo video spaziale italiano. Si tratta di un video di tre minuti e mezzo che accompagna le trasmissioni della Rai a diffusione diretta del satellite Olympus per Raisat, il nuovo canale televisivo di Stato diretto dallo spazio e inaugurato il 29 gennaio 1990 dal Presidente della Repubblica Cossiga. Le prime immagini giunte dal satellite sono state quelle di *Footprint*, e sono giunte in un'area compresa fra i Paesi scandinavi e il Maghreb, diffondendo un segnale video e acustico di tipo nuovo, un prodotto audiovisuale interamente pensato e realizzato in un linguaggio digitale.
Il dato estremamente interessante è che nella sperimentazione delle nuove tecnologie della comunicazione, un prodotto artistico viene usato e applicato come elemento funzionale e come parte integrante del sistema dei grandi mezzi di comunicazione di massa, dimostrando che ricerca artistica e comunicazione, arte, scienza e tecnologia trovano, nella loro integrazione, un utilizzo immediato con ottimi risultati nella funzione della comunicazione sociale.
Footprint nasce infatti dalla collaborazione di due artisti, Mario Sasso e Nicola Sani. Di Sasso sono note al pubblico italiano le numerose sigle che hanno accompagnato dagli anni Cinquanta a oggi le più prestigiose e le più popolari trasmissioni televisive, comprese le sigle dei Telegiornali (Due e Tre). Nicola Sani è un giovane compositore-ricercatore nel campo della musica sintetica, a cui era stata affidata la colonna sonora per il monoscopio di Raisat, la *Satellite suite*. Il «tappeto sonoro» è ispirato ai paesaggi sonori delle culture che *Footprint* riesce a raggiungere («Footprint» letteralmente in inglese significa orma, impronta e quindi traccia dell'uomo): dalle sonorità della musica balcanica alla tradizione colta europea che va da Vivaldi a Strauss a Mahler e a Wagner, trattata al sintetizzatore, digitalizzata e mixata per ottenere la base dei tre minuti e mezzo sulla quale articolare le immagini. Mario Sasso ha invece selezionato una vasta serie di fotografie prese dal satellite sulla Terra, sui paesaggi e sulle città (come procede per la realizzazione delle sue tele) e vi è intervenuto pittoricamente inserendo, organicamente legate ai segni pittorici che le immagini del paesaggio «suggerivano», i tratti dei maestri del Novecento, da Klimt sulle immagini della pianta di Vienna vista da lontano, alle geometrie del Mondrian del *Broadway boogie woogie* che a sua volta singolarmente si ispira alla pianta di una metropolitana, e così via fino ai segni di Capogrossi, e all'*Action painting* di Pollock, ai tagli di Fontana, alla materialità pittorica di Burri, ai paesaggi di Licini, alle campiture di Picasso, ai colori di Chagall, cercando sempre le corrispondenze fra i valori pittorici e il paesaggio. Dovendo rinunciare per ragioni di tempo alla elaborazione di uno *story-board*, l'elaborazione è avvenuta direttamente in fase di post-produzione presso i laboratori della romana SBP. L'utilizzo della *Rostrun Camera* ha permesso di riprendere le diapositive delle immagini simulando movimenti di macchina; quindi una volta «girate» con il sistema della simulazione digitale, le immagini sono state elaborate elettronicamente al *Paint-Box Harry* selezionando i colori e i segni allo *Scanner* e ottenendo così un curioso risultato da «action painting» elettronica.
Footprint è stato realizzato per il gruppo di lavoro di Raisat coordinato da Fulvio Ottaiano.
Al video è stato recentemente assegnato (Linz, 11 settembre 1990), il prestigioso premio «Ars Electronica - Nica d'oro 1990» per la categoria «Computer Animation».

Dario Evola

UN VIDEO: "FOOTPRINT" DI MARIO SASSO E NICOLA SANI

Immagini e musica si fondono completamente in questo film elettronico, che rappresenta un viaggio ideale tra le immagini della terra vista dal satellite e i sogni dell'arte contemporanea. Il «primo museo dello spazio» nasce dai paesaggi metropolitani visti dall'alto, dalle false colorazioni dei telerilevamenti, dai paesaggi desertici del Nord Africa, che si trasformano, grazie alla combinazione di computer grafica e computer animazione, nei segni della pittura contemporanea. Per fare alcuni esempi: dai complicati reticoli stradali si formano le figure di Capogrossi, si animano le geometrie di Mondrian e le sgocciolature di Pollock, salgono in superficie i numeri della pop art di Jasper Johns. Dai deserti nordafricani si aprono i cretti di Burri e si animano le figure di Licini, mentre il mare teso come la tela di un quadro si squarcia con le lacerazioni di Fontana.
L'essenzialità della pittura contemporanea si riversa nella semplicità dell'immagine elettronica.
La musica è pensata per fondersi completamente con le immagini e costituire un'unica forma di comunicazione audiovisiva, realizzata con le tecnologie più avanzate oggi disponibili.
Per la composizione musicale sono stati utilizzati suoni di origine molto diversa. Vi sono infatti sonorità prodotte con il calcolatore attraverso la sintesi numerica (additiva e modulazione di frequenza) e sonorità elaborate con tecniche di campionamento del segnale.
In questo modo è stato possibile realizzare l'idea di un viaggio anche attraverso le diverse culture sonore che fanno parte dell'area europea mediterranea, quasi ad echeggiare nelle immagini i suoni originali degli ambienti attraversati.
Dal punto di vista tecnico, le riprese delle immagini da satellite (messe a disposizione dalla Telespazio e dall'ESA) sono state realizzate con la Rostrun Camera, mentre l'elaborazione grafica e le animazioni sono state effettuate con Paint Box Harry.
La realizzazione è stata effettuata presso la SBP Spa di Roma con la collaborazione di Gianni Blumthaler (coordinamento), Corrado Vecchi (Rostrun Camera), Claudio de Grazia e Alessandra Guidoni (Paint Box), Maurizio Millefiorini (Post produzione).
Le musiche sono state realizzate interamente con tecnologie digitali per la sintesi e l'elaborazione del suono in tempo reale.

Da «Footprint» (Raisat, Italia 1990) di Mario Sasso e Nicola Sani.
Il golfo di Napoli nella sequenza «Lucio Fontana».
(Archivio Rai-Radiotelevisione italiana)

Nella parte centrale sono stati elaborati con il calcolatore i suoni del satellite Olympus in orbita, riportati in banda audio. La programmazione dei sistemi digitali per il suono è stata curata da Luca Spagnoletti. Il missaggio e la registrazione digitale sono stati effettuati presso gli studi Wonderland di Roma da Piero Schiavoni. *Footprint* è stato prodotto da «Raisat» per inaugurare le trasmissioni in diretta da satellite.
(Dal Catalogo *Ars Electronica*, Linz 1990).

SPAZIALE ITALIANO

IL FESTIVAL VIDEO DI LOCARNO

È noto che sull'identità culturale di Locarno agiscono due pulsioni consistenti: una è rappresentata dallo «spirito» di Monte Verità, trasmesso dalla comunità utopica e anarchica della vicina Ascona, fortemente produttiva — dall'inizio del secolo fino agli anni Venti — sul piano artistico (i nomi di Isadora Duncan, di Klee e di quasi tutti i maestri del Bauhaus vi sono implicati); l'altra è l'esperienza del Festival del cinema il quale, in cinquant'anni, è stato capace di unire abilmente una vigile attenzione verso la cinematografia d'autore con quella rivolta alle nuove culture cinematografiche dei Paesi emergenti o al di fuori del grande consumo monopolistico dell'industria «dello spettacolo», e tutto questo nella dimensione — unica — di un grande evento non riservato ai soli specialisti, ma direttamente popolare.

L'*habitat* di Locarno si rivelava perciò come ideale per avviare una esperienza innovatrice e internazionale nell'ambito della cultura dei nuovi media. Ed effettivamente a questo si è giunti, dalla prima edizione del luglio 1980 per ogni estate fino a oggi, grazie alla tenacia e l'entusiasmo di cinque personalità fra loro diverse ma altrettanto interessate alle esperienze artistiche e comunicative più vivaci e radicali: dall'editore - gallerista - animatore culturale Rinaldo Bianda, primo promotore dell'iniziativa, agli storici dell'arte René Berger di Losanna e Vittorio Fagone di Milano, all'argentino Jorge Glusberg — organizzatore di videoartfestival dall'Asia alle Americhe — ad Angiola Churchill, direttore del Dipartimento delle Arti presso l'Università di New York, la prima nel mondo a inserire il video fra le discipline di formazione artistica.

Queste diverse esperienze, incontratesi a Locarno, hanno individuato una nuova strategia per questo genere di iniziative, che è stata conservata negli anni e che è possibile riassumere in alcuni elementi caratteristici.

1. Internazionalizzazione e Selezione nazionale. Venne conservato il carattere di forte internazionalità delle analoghe manifestazioni video avviate negli altri Continenti, ma sottoposto a precise indicazioni e verifiche critiche. In questa prospettiva venne assunta, dall'esperienza della Biennale di Venezia, il modello dei «Commissari nazionali» incaricati, Paese per Paese, di proporre delle selezioni di opere. Questo perché si è voluto presentare a Locarno il meglio delle diverse produzioni nazionali realizzate nel corso di ciascun anno.

2. Il Concorso, riservato a opere mai presentate in altri concorsi, e animato da una Giuria internazionale ben distinta dai Commissari nazionali.

3. La Cultura Video. L'irrobustirsi di una cultura teorica che a partire dal video fosse capace di indirizzarsi e di interpretare la più generale «mutazione dei segni» contemporanea sia nel mondo dell'arte che in quello della comunicazione, è stato sempre un obbiettivo prioritario della manifestazione di Locarno. Una prospettiva fortemente sostenuta da René Berger — e anche riassunta nel titolo generale dell'iniziativa: *Videoart. Festival International de Vidéo et des Arts Eléctroniques. Forum des Nouvelles Images et de la Culture Emergente* —, e alla quale hanno dato il loro contributo non solo specialisti di arti visuali e del mondo della comunicazione ma critici, filosofi, politici.

Si può dire che, senza eccezioni, tutti coloro i quali hanno dato un contributo alla costruzione di un apparato teorico sui nuovi media e in particolare per il video, sono intervenuti negli annuali «Colloques» di Locarno, diretti con entusiasmo e partecipazione da Berger: Dany Bloch, Enrico Fulchignoni, qui ricordati con affetto, Barbara London, Dorine Mignot, Anne-Marie Duguet, Biljana Tomić, Lola Bonora, Valentina Valentini, Harald Szeemann, Wulf Herzogenrath, Helmut Friedel, Guido Aristarco, Dieter Daniels, Jean-Pierre Brossard, Jean-Paul Fargier, Jean-Paul Trefois, Florent Bex, Carl Loeffler, Giuseppe Curonici, Guglielmo Volonterio oltre ai numerosi giovani specialisti, da Giacomo Mazzone a Felice Pesoli, da Carlo Infante a Dario Evola a Marco Maria Gazzano, per registrare solo le presenze del versante italiano.

4. Autori e Arti. Il contributo più vivo per un Festival che voglia non solo studiare ma anche diffondere l'arte video e le sue numerose interrelazioni col campo della comunicazione d'autore, è dato naturalmente dai protagonisti primi di ogni operazione di ricerca: artisti, autori, ricercatori, sempre fortemente rappresentati a Locarno. In questa dimensione il «Laser d'oro» è un riconoscimento che è stato pensato dal Festival Videoart di Locarno per segnalare i risultati di ricerche orientate in ambito espressivo. Nam June Paik, Laurie Anderson, Michelangelo Antonioni, Katsuhiro Yamaguchi, Bill Viola, Dalibor Martinis, John Sanborn, Ed Emshwiller, Gianni Toti, hanno animato con la loro attiva presenza tutti questi anni del Festival, che li ha voluti ricompensare in questo modo.

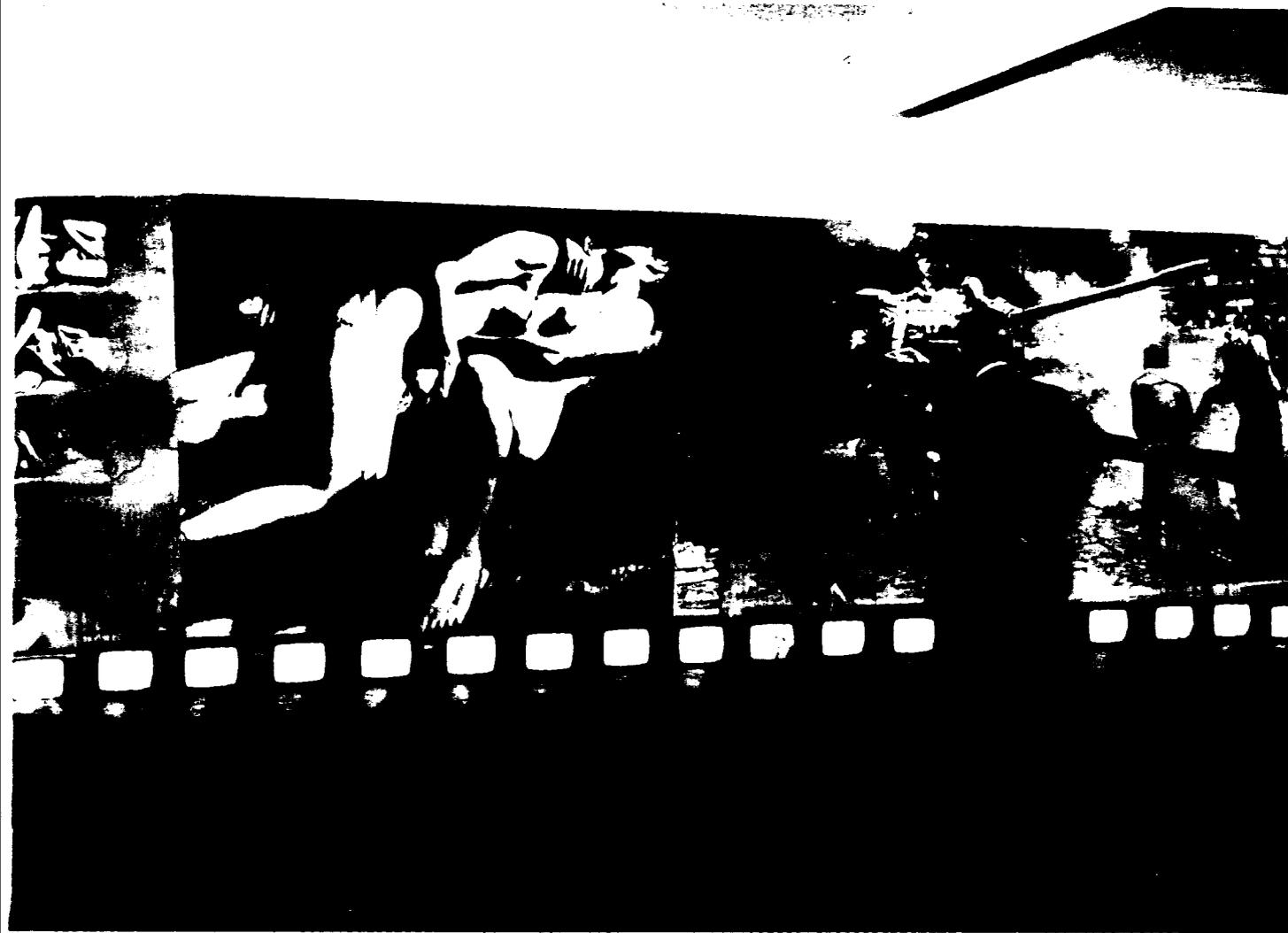
La presenza più emozionante è quella di Julian Beck, che nel 1985 — già segnato da un male che sapeva non gli avrebbe lasciato scampo — ha voluto lasciare, proprio a Locarno e al Monte Verità, un messaggio di fede nella forza rivoluzionaria e pacifica dei linguaggi che si sono continuamente rinnovati nel mondo dell'Arte.

5. Percorsi, mutazioni, prospettive. I percorsi del Festival di Locarno negli anni Ottanta coincidono con quelli della ricerca video nel mondo; ne sono stati influenzati e hanno esercitato, grazie al peculiare punto di vista critico e teorico, a loro volta una influenza significativa.

Locarno è stato pronto a registrare quattro grandi passaggi vissuti dalla cultura video in questo ultimo decennio. Possiamo indicarli: un confronto serrato e produttivo con il cinema, ben evidenziato nell'area francese e nordamericana; lo scambio di esperienze, a volte acido ma fruttuoso, tra video e televisione, reso esplicito in una produzione che Locarno non ha mai considerato secondaria, i videoclip; l'espansione nello spazio — interattivo e riformulato — dell'immagine elettronica mediata e ridefinita nelle nuove «videosculture», «videoambientazioni», «videoinstallazioni»; infine il confronto del video con l'immagine ottenuta con il computer, in tutte le sue espressioni — «trattamenti» e immagini di sintesi — e implicazioni. E tutto questo sarebbe stato inutile se, oltre alla ricerca di nuove frontiere possibili tra l'intelligenza creativa e le nuove tecnologie, una preoccupazione umanista fortemente radicata non avesse saputo in tutti questi anni confrontare la tecnologia con l'ambiente, naturale e sociale.

Lo spirito di Monte Verità ha

10 ANNI DI ARTE

Wolf Vostell, la storica videoinstallazione "Heuschreckn 1969-70", Rft. (Archivio m.m.g)

sostenuto questo impegno e muove ancora una prospettiva che nessuno, tra coloro i quali hanno promosso e generosamente partecipato all'iniziativa, considera oggi, dopo un decennio, esaurita.

Vittorio Fagone

Il versante italiano del Videoart Festival

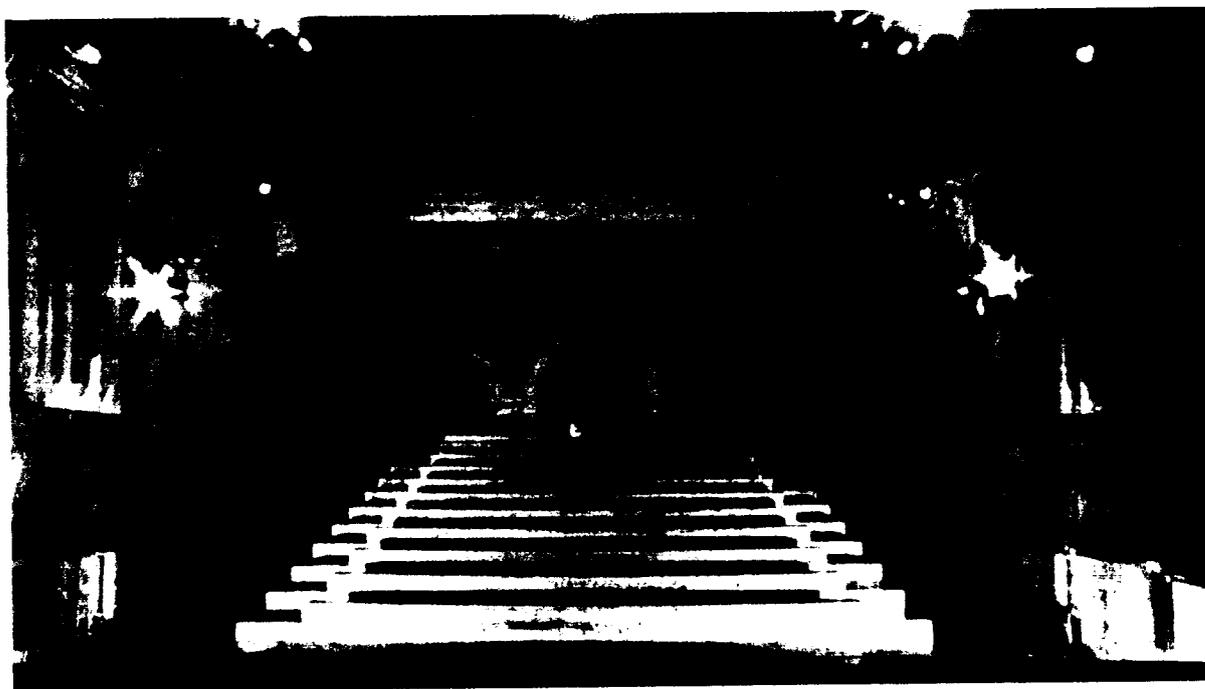
Le manifestazioni che, dal 1985 a oggi, sono state realizzate nel quadro della collaborazione italo-svizzera per il *Festival International d'Art Vidéo* di Locarno hanno contribuito a rinsaldare un legame culturale che ha sempre avuto come orizzonte l'esplicitazione di realtà artistiche caratterizzate da una valenza sperimentale, da una forte creatività e da un apporto decisivo delle componenti tecnologico-innovative. Innovazione, trasformazione e accelerazione del cambiamento sono una delle caratteristiche che segnano la nostra epoca, e né il pensiero creativo né l'arte possono eludere il confronto con queste realtà.
In questa prospettiva, che è tra gli aspetti fondamentali del programma culturale del Festival di Locarno, si è imposta la coscienza della continuità territoriale che lega l'Italia con la Svizzera. Il lago Maggiore come luogo comune e privilegiato, dunque, di un incontro ormai inevitabile alla soglia dell'unificazione europea. Perché appunto le innovazioni tecnologiche, i sistemi di comunicazione, le tecnologie elettroniche sono gli elementi della modernità che maggiormente contribuiscono ad avvicinare e a «contrarre» lo spazio fisico.
Le manifestazioni collaterali che si sviluppano a Maccagno, e a Cannobio, sul versante italiano del lago Maggiore, con il contributo della Provincia di Varese e delle Regioni Lombardia e Piemonte, vogliono proseguire sulla via di un itinerario culturale iniziato da un decennio. Percorso inaugurato da Rinaldo Bianda con il prezioso contributo degli amici che hanno creduto e sostenuto il Festival e dei quali vogliamo ricordare in particolare quelli recentemente scomparsi: Mario Jacona (*Ricerca e Sperimentazione Rai*, Roma) Dany Bloch *(Arc/Musée d'Art Moderne*, Paris), Enrico Fulchignoni (Presidente *Conseil International Cinéma et Télévision* dell'Unesco, Paris).

Matilde Pugnetti

Testi tratti dal volume a cura di Rinaldo Bianda e Matilde Pugnetti, Videoart 1980-1989. 10 ans de recherche et de promotion culturelle, *Flaviana, Locarno 1989. Traduzione dal francese di Marco Maria Gazzano.*

I QUASI 20 ANNI DEL CENTRO VIDEOARTE DI FERRARA

Il Centro Videoarte di Palazzo dei Diamanti si costituisce in Ferrara nel 1972, per iniziativa di Lola Bonora, come emanazione della Galleria Civica di Arte moderna diretta da Franco Farina. A tutt'oggi esso è l'unico Centro di produzione videoartistica e per le arti elettroniche in Italia a operare con un finanziamento interamente pubblico (del Comune di Ferrara/Assessorato per la Cultura e le Istituzioni culturali).
Alle prime esperienze sperimentali nel campo — ancora largamente inesplorato — della videoarte, nei primi anni Settanta il Centro si specializza nella sistematica documentazione video di eventi artistici promossi dalla Galleria Civica, e in questo contesto sviluppa l'originale proposta delle *videotestimonianze*: interviste, dichiarazioni e performances in elettronica raccolte fra i più prestigiosi artisti ed esponenti del dibattito artistico contemporaneo nazionale e internazionale.
Del 1973-74 sono le prime produzioni dichiaratamente videoartistiche del Centro, realizzate con l'artista concettuale Fabrizio Plessi, veneziano, e da allora capofila degli autori italiani interessati al video e alla videoinstallazione. *Acquabiografico* e *Travel* sono i primi tapes di Plessi prodotti dal Centro di Ferrara, seguiti da una ricca ideazione e realizzazione di videoinstallazioni e video-sculture che percorre tutti gli anni Settanta e Ottanta. Del 1984 è l'ultimo video «in sé» (non per video-scultura) finora realizzato dall'artista: *Backwater*, remake «narrativo» di *Travel*, condotto sul filo della memoria e della «liquidità», caro a Plessi.
Oltre all'artista veneziano – presto seguito da altri giovani autori italiani (e ferraresi in particolare tra i quali Maurizio Camerani, Giorgio Cattani, Maurizio Bonora, Enzo Minarelli, Federica Marangoni, ecc.) a Ferrara hanno realizzato opere in elettronica i più prestigiosi esponenti di questa forma di espressione artistica: Claudio Cintoli, Elio Marcheggiani, Cristina Kubisch, Giuliano Giuman, Klara Kuchta, Nando Vigo, Gretta Sarfaty, Janus, Guglielmo Cavellini, Giuseppe Chiari, Fried Rosenstock, Sylvano Bussotti, Marina Abromóvic, Peter Christopher, Wolf Kahlen, Demetrio Stratos, Françoise Sullivan, Sebastian Matta, Andy Warol, Robert Rauschenberg, Ugo Attardi, Enrico Baj, Luigi Veronesi, Raphael Alberti, Emilio Vedova, Jim Dine, Terry Fox, tra gli altri.
È grazie a questa attività — alla sua capacità di costruirsi negli anni un «pubblico» specializzato e competente oltre che di promuovere l'attività degli artisti, anzitutto — che tra gli anni Settanta e Ottanta il Centro di Ferrara viene considerato all'Estero la sola istituzione italiana di prestigio in ambito videoartistico; una considerazione che consente a Lola Bonora di avviare una serie di collaborazioni scientifiche ed espositive con i principali Musei del mondo interessati a raccogliere e diffondere criticamente la ricerca in elettronica (dal Moma di New York allo Stedelijk di Amsterdam, al Centro de Arte y Comunication di Buenos Aires alle istituzioni parigine, giapponesi e australiane).
Nel 1975 il Centro organizza a Ferrara il primo Convengo internazionale tenutosi in Europa sulla videoarte, e nel 1980 avvia una attività didattica permanente a Venezia per studenti d'arte nordamericani e italiani in collaborazione con la New York University.
Nel 1982 — annualmente fino al 1986, biennalmente negli anni successivi — il Centro Videoarte si è fatto promotore di *U-Tape*, rassegna nazionale di videoartisti e video-makers.
Dal 1986 si svolge a Ferrara *Video-Set*, esposizione internazionale annuale di video-scultura e videoinstallazioni.
Sempre interessata al dibattito critico-scientifico oltre che all'attività espositiva e didattica, l'équipe del Centro (Carlo Ansaloni è il responsabile della progettazione tecnica e della direzione della fotografia) dal 1985 ha stabilito rapporti di contiguità culturale e organizzativa con *L'Immagine Elettronica* di Bologna diretta da Vittorio Boarini.

La Sala Polivalente del Centro Videoarte di Ferrara.

L'ESPERIENZA DEI VIDEODIAMANTI

L'IMMAGINE ELETTRONICA

L'Immagine Elettronica, una manifestazione tesa ad esplorare l'universo delle nuove tecnologie in funzione dello spettacolo (cinema, teatro, musica) e dell'arte, vale a dire delle nuove forme artistiche legate all'elettronica, nasce dall'incontro di due Mostre cinematografiche, quella della Biennale di Venezia e quella del Cinema Libero di Porretta Terme. Trovato il supporto concreto del Comune e della Provincia di Bologna, della Regione Emilia-Romagna, la preziosa collaborazione della Rai e il patrocinio del Ministero Turismo e Spettacolo, la manifestazione, dopo un Seminario di studi tenutosi a Porretta nel novembre 1982, esordì a Bologna nell'aprile 1983.
Da allora si sono succedute, sempre a Bologna, cinque edizioni, acquisendo sempre maggior prestigio nel mondo e allargando la cerchia dei sostenitori. All'Ente Autonomo per le Fiere di Bologna, che nel 1985 acquisì la titolarità della manifestazione, si aggiunse, nel 1987, l'Ente Autonomo Gestione Cinema, la cui collaborazione, dovuta specificamente ai nessi che legano Cinecittà alle tecnologie elettroniche, ha fatto compiere all'iniziativa un notevole salto di qualità.
Nel 1988 la manifestazione tenne la sua sesta edizione a Venezia, durante la Mostra cinematografica, ponendo particolarmente l'accento nel Convegno e con le rassegne videocinematografiche, sul rapporto fra il cinema e le nuove tecnologie. Nei due anni successivi *L'Immagine Elettronica* ha trovato a Ferrara una sede particolarmente idonea per la propria attività. Ferrara, infatti, oltre ad avere uno dei centri storici più interessanti di Italia, è sede del Centro Videoarte di Palazzo dei Diamanti (Centro che sotto la direzione di Lola Bonora ha raggiunto notorietà internazionale). Ed è il Centro di Ferrara che dal 1985 cura gli avvenimenti artistici che si svolgono nell'ambito della manifestazione. Con le edizioni ferraresi *L'Immagine Elettronica* ha ottenuto ulteriori riconoscimenti: dal 1989 annovera fra i propri patrocinatori anche il Ministero delle Poste e Telecomunicazioni e dal 1990 si svolge sotto gli auspici dell'SMPTE (Society Motion Picture Television Engineers), la massima organizzaione internazionale del settore.
Ogni edizione attribuisce alcuni Premi ad artisti, tecnici e istituzioni operanti nell'ambito delle nuove tecnologie. Dirige la manifestazione, con la collaborazione di un Comitato scientifico, il direttore della Cineteca Comunale di Bologna, presso cui ha sede la Segreteria dell'Incontro.

Vittorio Boarini

Maurizio Camerani "Difesa Personale" 1990, 5 monitors e un programma video, ferro dipinto cm. 560 × 90 × 60

APPUNTAMENTO DI RIFLESSIONE

TAORMINA ARTE VIDEO D'AUTORE

Taormina Arte. Video d'Autore *è la prima manifestazione di arte elettronica a proporre ogni anno programmaticamente una riflessione storico-critica sulle «origini» del video, sottolineando l'importanza che una simile ricerca «archeologica» ha in relazione sia alla* storia *che all'*attualità *del video e del pensiero artronico. (N.d.R.)*

Una sezione stabile della *Rassegna Internazionale del Video d'Autore* di Taormina Arte è dedicata alle Gallerie e ai Musei che in Italia e all'Estero hanno promosso la videoarte, come la galleria Castelli-Sonnabend di New York, l'Art/Tapes/22 di Firenze, la pionieristica «galleria televisiva» di Gerry Schum in Germania, la galleria il Cavallino di Venezia e Palazzo dei Diamanti di Ferrara.

In questi anni, infatti, non ci siamo limitati a reperire e, in alcuni casi, «restaurare» i nastri video sopravvissuti e a mostrarli al pubblico degli addetti ai lavori che segue la nostra manifestazione, ma soprattutto abbiamo cercato di svolgere un lavoro di ricerca e documentazione storica i cui risultati sono pubblicati nei Cataloghi della Rassegna (su Peter Greenaway, Bill Viola, Dalibor Martinis, Alfredo Pirri nel 1987; Gerry Schum, Art/Tapes/22, Vito Acconci, Marie-Jo Lafontaine, Giulio Paolini, Eitetsu Hayashi nel 1988; Yoko Ono, Castelli-Sonnabend, la tv di Alexander Kluge, Silvie & Chérif Defraoui, Marina Abramović, i film sperimentali nordamericani anni Sessanta nel 1989; Mario Schifano, Gábor Bódy, Michael Klier, Marcel Odenbach, Studio Azzurro, Shigeko Kubota nel 1990). È, infatti, importante — per chi si occupa di questa area sperimentale — il poter ricostruire motivazioni, tendenze e pratiche della produzione video delle origini, perché una delle zone nella quale più fertile cresce la mitologia (sostituendosi alla verità storica), è proprio quella contrassegnata dalle «origini» del video.

Come il cinema degli inizi, il video delle origini è una pratica che coinvolge — tra l'altro — ciarlatani, avventurieri, transfughi da altre discipline, sperimentatori viziosi, ospiti di passaggio che di tanto in tanto si concedono un momento di «pausa videografica» fra un impegno «serio» e un altro.

A uno sguardo storico e analitico, invece, è possibile individuare nella produzione dell'arte video — a esempio in Italia — diverse fasi, alle quali corrispondono caratteri specifici di opere e autori, anche se certamente il periodo delle «origini» rimane quello con una più forte e omogenea connotazione estetica; il periodo nel quale convergevano sul nuovo mezzo istanze di rinnovamento artistico come il bisogno di tecniche e linguaggi diversi.

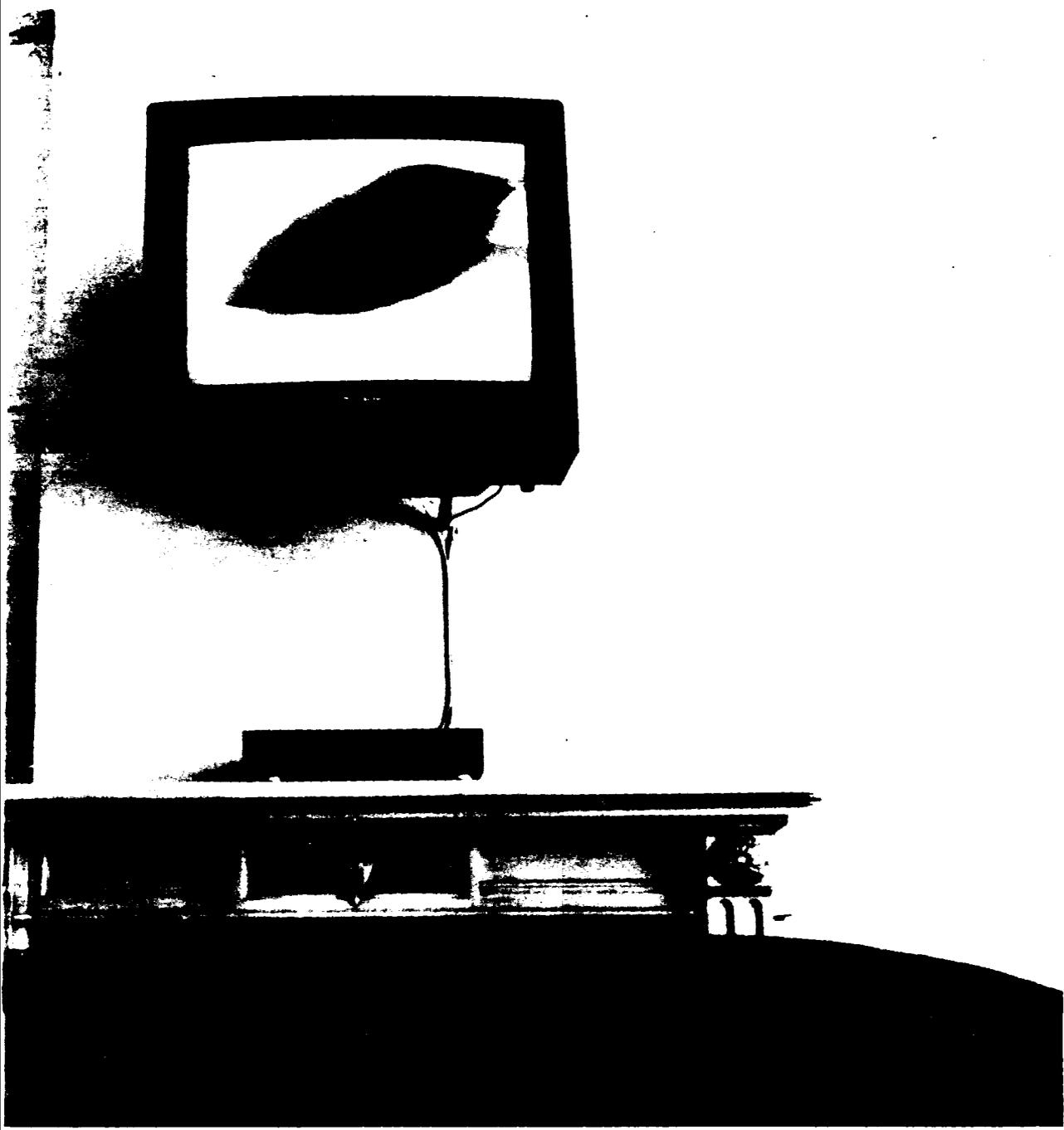
Il video d'artista italiano, di là dall'aver mai costituito un genere (sicuramente è stato un esperimento per alcuni artisti, agli inizi degli anni Settanta, tra i quali Giulio Paolini, Jannis Kounellis, Gino De Dominicis, Mario Merz, Gianni Colombo, Vincenzo Agnetti), rappresenta una zona della sperimentazione artistica delle neoavanguardie in cui si incrociano aspetti rilevanti della riflessione sull'arte moderna, come il rapporto con le tecnologie e con l'extra-artistico, la socializzazione dei linguaggi e altro ancora.

A distanza di una ventina d'anni dalle prime esperienze dei pionieri dell'arte video, l'obbiettivo di integrare queste opere nella storia delle «arti belle» è completamente fallito; e anzitutto perché la maggior parte delle opere video (e il discorso vale anche per il film d'artista, in Italia) sono disperse, svanite a causa della mancata protezione, necessaria affinché il supporto magnetico mantenga le sue prestazioni.

Il regime di abbandono in cui queste opere sopravvivono deriva dal fatto che a esse non è stato attribuito un valore di mercato; né, d'altra parte, è intervenuta in Italia una istituzione qualsiasi capace di farsi carico della conservazione e della preservazione di un simile, effimero bene culturale. Non esistono infatti nei nostri Musei quelle specifiche sezioni — diffuse e ricche all'Estero — dedicate ai film e ai video d'artista. Lo studioso, il collezionista, il ricercatore che voglia indagare in quest'ambito della produzione artistica recente, si trova così in condizioni peggiori rispetto a quelle — già tragiche, nel nostro Paese — di chi studia un oggetto del passato remoto. Non esistono infatti né biblioteche né videoteche che abbiano raccolto una specifica documentazine sul fenomeno dell'arte video.

Un altro motivo che potrebbe spiegare la minorità in cui versa questa specifica zona di

sperimentazione linguistica di fine secolo — oltre alla scarsità delle opere conservatesi o alla relativamente grande irrilevanza quantitativa e qualitativa delle opere prodotte nel decennio fine Settanta fine Ottanta — è che essa non ha saputo creare, passata la stagione degli entusiasmi iniziali, un movimento, una tendenza, un vero e proprio dibattito teorico, come al contrario è avvenuto con il cinema sperimentale degli anni

L'«ARCHEOLOGIA»

Video scultura di Marcel Odenbach esposta nella edizione 1990 di "Taormina Arte. Video d'Autore".

Venti.
Se confrontiamo le due esperienze ci rendiamo conto che la sperimentazione video degli anni Settanta presenta forti analogie con quella del cinema delle avanguardie storiche, non solo sul piano formale (sarebbe necessaria un'analisi comparata), ma rispetto alle convergenze e sinergie di ambiti disciplinari diversi che ambedue i fenomeni hanno in comune, insieme alla capacità di catalizzare stimoli provenienti da diversi ambiti artistici. Ma, se il cinema d'avanguardia è stato produttivamente minoritario — schiacciato dall'insorgente e massiccia trasformazione industriale provocata dall'avvento del sonoro —, a uno sguardo retrospettivo è evidente la ricchezza di idee e di dibattito che esso ha generato. Ciò che non accade, pare di capire, alla pratica video, sempre produttivamente, artisticamente e teoricamente minoritaria rispetto ad altri ambiti di ricerca. E, per di più, indebolita da due simmetrici atteggiamenti, apparentemente opposti: lo stereotipo e il facile ricambio degli obbiettivi.
Da un lato la «doxa», che copre il terreno incolto e disastrato della ricerca effettiv, dall'altro il rapido e paradossale consumarsi delle «parole d'ordine» e degli obbiettivi: dei critici come degli artisti.

Valentina Valentini

DEL VIDEO

SCRITTURE DEL VISIBILE A NARNI

È certamente conclusa quella fase per cui le grandi Hardware Houses e vari Centri di Produzione accoglievano al loro interno eperienze di ricerca per mettere alla prova le potenzialità delle macchine generatrici di effetti (dai Paintbox ai Mirage), traducendo così la Computer-Art in Computer-Graphic secondo un'equazione più che ragionevole. Dopo quella fase di bricolage emblematico (ora se non conclusa perlomeno ridimensionata sensibilmente) i margini della sperimentazione video si sono ristretti in spazi molto indeterminati. È infatti sempre meno legittimata una ricerca formale fine a se stessa, ma al contempo le intuizioni sperimentali non trovano ancora un luogo di sviluppo produttivo. Le figure emerse come nuovi *autori* video quando vengono rilevate dall'apparato del broadcasting vengono automaticamente trasformate in *registi* o *videografici*, connotazioni professionali oggettive che però spesso non compendiano un'autonomia progettuale.
Il vero dilemma nel rapporto tra *Video* e *Televisione* è che non esiste un piano di confronto, nessuna occasione di riconoscimento delle potenzialità libere di creazione. Uno dei punti cardine per la pratica *Video* è quindi quello di rivendicare la propria progettualità: la capacità di saper costruire una narratività audiovisuale, una nuova spettacolarità in elettronica, nuovi standard di performance televisiva. E per questo non bastano più quei *prototipi video* realizzati con la buona volontà a basso budget, ma progetti così ben delineati da risultare evidenti ed intriganti all'attenzione produttiva del broadcasting e non solo.
Per questo ci sono gli *storyboard*, le «storie su tavola», quelle sceneggiature in grado di prefigurare nella loro dinamica in sequenza le immagini di un'opera video. *Sceneggiature che «scrivono» il visibile.* Definire quindi gli storyboard *scritture del visibile* non è solo una buona formula mutuata dalla terminologia di Roland Barthes (da *L'ovvio e l'ottuso*) ma una chiara affermazione d'intenti: l'organizzazione di un progetto visuale secondo le grammatiche di nuova narratività. A questo punto subentra tutto un ordine di riflessione su cosa si possa intendere per «nuova narratività». È

a esempio quel *montaggio analogico delle visioni* che dalle pratiche del fumetto arriva al montaggio elettronico e sincopato degli spot pubblicitari secondo cui un'immagine in sequenza prelude alla conseguente.
Il fatto è che purtroppo queste pratiche narrative così integrate al sistema delle comunicazioni non trovano un corso di verifica culturale. La stessa produzione indipendente di video si muove nella precarietà produttiva e istituzionale, e solo in alcuni casi ha prodotto dei fenomeni di emblematica rilevanza.
Uno di questi è stato di certo quello del *videoteatro*, che nel coniugare la sperimentazione teatrale con quella audiovisuale ha creato sensazionali *prototipi di nuova spettacolarità televisiva* che hanno rilanciato un'attenzione sulla qualità progettuale del video. E questo è accaduto perché il teatro di ricerca in Italia in questi anni ha conquistato un suo spazio di manovra (marginale ma istituzionalmente protetto; è cronaca recente invece il taglio delle sovvenzioni ministeriali). Il videoteatro è quindi sorto nella fertilità di un piano di sinergie con esperienze teatrali autosufficenti che sapevano appieno valutare le potenzialità audiovisuali. Un dato espresso dalla particolare sensibilità di tendenze sceniche affinate al nuovo valore d'uso delle tenologie elettroniche. Ma ciò che è più interessante sottolineare è che gran parte del teatro di ricerca ha prodotto una nuova coscienza narrativa per visionarietà traducendo la drammaturgia in *scrittura scenica*. Una qualità che in molti casi ha comportato proprio l'attitudine a scrivere teatro per immagini, per soluzioni di sequenza scenica, proprio come per gli storyboard.
Ecco perché al Festival di Narni, il *Progetto Opera Video/Videoteatro* ha indetto già dall'edizione 1988 un *Concorso per storyboard:* un'occasione inizialmente rivolta verso il campo delle forze teatrali per dare risalto a questa loro attitudine per la «scrittura del visibile». E non a caso il Concorso è stato vinto da Riccardo Caporossi, un veterano (con Remondi) della ricerca teatrale che, ha sempre «scritto» per immagini il suo teatro dolce e visionario.
Il *Progetto Opera Video/Videoteatro* di Narni ha poi realizzato il video

DALLA SCENEGGIATURA AL VIDEO

(in collaborazione con Etabeta e Softvideo) con il massimo dell'investimento possibile, con i migliori standard di risoluzione che hanno così permesso di fare di *Trucco* una delle opere video più qualificanti della stagione.
In quest'opera, più che sulla scena, si esaltano le intuizioni di un'artista che sa investigare lo sguardo. Il suo Teatro è nell'Occhio, nella visionarietà di un modo che sa produrre meraviglia dalle cose normali, quotidiane. Nel video infatti due anonimi personaggi abitano una sorta di osteria, si guardano, si fronteggiano seduti e poggiati ai tavolini, da avventori senza tempo. È in questo non-tempo, in questa attesa, che si genera l'oblio, la vertigine allucinatoria. È nella fissità dello sguardo che all'improvviso si genera la visione. Uno dei due avventori inizia a sciogliersi nello sguardo dell'altro, si dissolve, fino a diventare un misero fagotto di vestiti. La scrittura scenica, dolce e visionaria, di Caporossi trova così nella straordinaria elaborazione immateriale dell'immagine generata dall'Harry una possibilità inedita ed emozionante. Una soluzione tecnologica che produce Teatro, un teatro delle percezioni.

Carlo Infante

VIDEO BIBLIOGRAFIA

Il dibattito storiografico e critico sull'arte elettronica si è sviluppato — e non solo in Italia — con una certa lentezza, non è affatto concluso e, come spesso accade negli ambiti — relativi all'Estetica e non che hanno a che fare con le tecnologie, è sempre vivacemente anticipato dalle esperienze degli artisti. Nonostante ciò annovera ormai — tra libri, saggi, articoli, cataloghi di esposizioni e manifestazioni — migliaia di titoli in tutto il mondo.
Le indicazioni bibliografiche che suggeriamo — sottolineandone la disposizione cronologica, escludendo i pur importanti cataloghi relativi alle esposizioni personali degli artisti, e con una attenzione particolare alla pubblicistica italiana sull'argomento — intendono dunque essere solo un contributo verso la redazione di una effettiva «videobibliografia», essenziale o non che sia.

* * *

* Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, Dutton, New York 1969.
* Michael Shamberg e Raindance Corporation, *Guerrilla Television*, Holt, Reinhart and Winston, New York 1971.
* Douglas Davis, *Art and the Future*, Praeger, London-New York 1973.
* René Berger, *La Télé-fission. Alerte à la télévision*, Casterman, Tournai 1976 (edizione italiana *La tele-fissione, Allarme alla televisione*, Edizioni Paoline, Alba 1977).
* Johanna Gill, *Artist's Video. The First Ten Years (1965-1975)*, University of Michigan Press, Ann Arbor 1977.
* Germano Celant, *Offmedia. Nuove tecniche artistiche: Video, Disco, Libro*, Dedalo, Bari 1977.
* Autori varii, *En torno al video* — con scritti di Bonet, Mercader, Muntades — Gil, Barcellona 1980.
* Anne-Marie Duget, *Vidéo, La mémoire au poing*, Hachette, Parigi 1981.
* Autori varii, *Vidéo Art Explorations*, a cura di Dominique Belloir, hors-série dei «Cahiers du Cinéma», Editions de l'Etoile, Parigi 1981.
* Autori varii, *Videographia. La linea elettronica* — con scritti di Dany Bloch, Berger, Bianda, Duguet, Paik, Fagone, Churchill, Giaccari, Toti e altri —, a cura di Rinaldo Bianda e Dany Bloch, Flaviana, Locarno 1982.
* Autori varii, *VideoRoma 82/83*, a cura di Alessandro Silj, Roma 1982.
* René Berger, *L'effet des changements technologiques*, Favre, Losanna 1983.
* Autori varii, *Il gergo inquieto. Le parole degli ospiti. Discussione sul cinema sperimentale italiano (1977) ed europeo (1979)*, a cura di Ester De Miro, Bonini, Genova 1983.

Sopra: Maurizio Camerani, «Addestramento», videoscultura presentata dal Centro Videoarte di Palazzo dei Diamanti, Ferrara 1990. In alto: Antonio Muntadas, «The Board Room», videoinstallazione, Usa 1987. (Archivio m.m.g.)

* Autori varii, *Il gergo inquieto. Trent'anni di cinema sperimentale francese (1950-1980)* — con scritti, tra gli altri, di Gianni Toti, Vittorio Fagone, Jean-Paul Fargier — a cura di Ester De Miro e Dominique Noguez, Bonini, Genova 1983.
* Wulf Herzogenrath, *Nam June Paik. Fluxus. Video*, Monaco 1983.
* Autori varii, *La nuova immagine del mondo*, con scritti, tra gli altri, di Toti, Paik, Godard, Chion, Taubin, Trefois, Virilio, Noguez, a cura di Lorenzo Vitalone, Bologna 1983.
* Autori varii, *Steina & Woody Vasulka vidéastes, 1969-1984: 15 années d'images électroniques*, Cine-Mbxa/Cinedoc, Parigi 1984.
* Autori varii, *Il nuovo mondo dell'immagine elettronica*, con scritti tra gli altri, di Aristarco, Antonioni, Coppola, Kubrick, Kluge, Dorfles, Maltese, Godard, Janus, Fagone, Gazzano, Balzola, Termine Prono, Verità, a cura di Guido e Teresa Aristarco, Dedalo, Bari 1985.
* Autori varii, *Plessi Video Going*, con scritti, tra gli altri, di Calvesi, Fagone, Cacciari, Bonora, Bortolatto, Dorfles, Morandini Herzogenrath, Perlein, Raspail, Restany, Salzman, Toniato, Zdanek a cura di Vittorio Fagone, Electa, Milano 1985.
* Autori varii, *Art video. Rétrospectives et Perspectives*, a cura di Jean-Paul Trefois e Laurent Busine, Charleroi 1983.
* Autori varii, *Eu-video '85. Tendenze europee a confronto* — con scritti, tra gli altri, di Van Broeckhoven, Bloch, Daniels, Graham, Fagone, Tomic, Mignot, Bianda, Muscarà, Hoberman — a cura di Lola Bonora, L'immagine elettronica, Bologna 1985.
* Autori varii, *Où va la vidéo?*, a cura di Jean-Paul Fargier, hors-série dei «Cahiers du Cinéma», Editions de l'Etoile, Parigi 1986.
* Edmond Couchot, *Images: de l'optique au numérique*, Hermès, Parigi 1986.
* Autori varii, *VideoKunst. Videoarte nella Repubblica Federale di Germania, 1976-1986*, a cura di Wolfgang Preikschat, Genova/ Monaco/ Francoforte sul Meno 1986.
* Gianfranco Bettetini, *Il segno dell'informatica*, Bompiani, Milano 1987.
* Autori varii, *L'Estetica della comunicazione*, con scritti, tra gli altri, di Costa, Queau, Borillo, Servière, Allezaud, De Kerckhove, Moeglin, Delcroix, Saloff, Forest, D'Agostino, Mitropoulos, Galloway, Rabinowitz, White, Scott, Barbanti, Barron, De Ridder, Giovanelli — a cura di Mario Costa, Artmedia/ Palladio, Salerno 1987.
* René Berger, *Jusqu'où ira votre ordinateur?*, Favre, Losanna 1987.
* Autori varii, *Arte e computer*, a cura di Renato Barilli, Besanaottanta/ Electa, Milano 1987.
* Valentina Valentini, *Teatro in immagine. Eventi performativi e nuovi media*, Bulzoni, Roma 1987. *Teatro in immagine. Audiovisivi per il teatro*, Bulzoni, Roma 1987.
* Autori varii, *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico* — con scritti, tra gli altri, di Youngblood, Faenza, Duguet, Vostell, Bloch, Paik, Vasulka, Toti, Viola, Cahen, Aprà, Les Levine, Furlong, Couchot, Blumthaler, Fargier, Emshwiller, Payant, Aristarco, Friedel, Bellour, Birri — a cura di Rosanna Albertini e Sandra Lischi, Ets, Pisa 1988.
* Gillo Dorfles, *Il feticcio quotidiano*, Feltrinelli, Milano 1988.
* Autori varii, *Documenta 8*, selezione video a cura di Vittorio Fagone, Kassel 1988.
* Alberto Abruzzese, *Metafore della pubblicità*, Costa & Nolan, Genova 1988.
* Autori varii, *Spazi '88. Installazioni*, a cura di Amnon Barzel, Centro Di/ Electa, Milano-Firenze 1988.
* Autori varii, *Artronica. Videosculture e installazioni multimedia*, a cura di Anna D'Elia, Mazzotta, Milano 1988.
* Autori varii, *Cominciamenti. Gerry Schum/ Art-Tapes-22/ Lafontaine/ Pirri/ Eitetsu Hayashi*, a cura di Valentina Valentini e Alessandra Cigala, De Luca, Roma 1988.
* Autori varii, *Vidéo* («Communications» n. 48) — con scritti, tra gli altri, di Wollen, Virilio, Viola, Couchot, Fargier, Jamenson, Sturken, Boddy, Youngblood, Gheude, de Mèredieu, Dubois, Mélon e dichiarazioni di piú di venti artisti di tutto il mondo — a cura di Raymond Bellour e Anne-Marie Duguet, bibliografia internazionale generale sulle arti elettroniche stabilita da Wolfgang Preikschat, Seuil, Parigi 1988.
* Paul Virilio, *La machine de vision*, Galilée, Parigi 1988 (edizione italiana *La macchina che vede*, in appendice una conversazione con l'Autore condotta da Giairo Daghini, SugarCo, Milano 1989).
* Autori varii, *Video-Skulptur. Retrospectiv und Aktuel, 1963-1989* — con scritti, tra gli altri, di Hanhardt, Malsch, Fagone; ottanta artisti documentati; bibliografia generale tedesca — a cura di Wulf Herzogenrath ed Edith Decker, Du Mont, Colonia 1989.
* Autori varii, *Videoculture di fine secolo* — con scritti, tra gli altri di Anceschi, Baudrillard, Bechelloni, Bettetini, Bruno, Casetti, Colombo, Gallino, Granese, Munari, Perniola, Renaud, Virilio, Voli — a cura di Alberto Abruzzese e Agata Piromallo Gambardella, Liguori, Napoli 1989.
* Jean-Paul Fargier, *Nam June Paik*, Art Press, Parigi 1989.
* Corrado Maltese, *Per una storia dell'immagine*, Bagatto, Roma 1989.
* Autori varii, *Estetiche del walkman* — con scritti, tra gli altri, di Abruzzese, Calabrese, Chambers, Fabbri, Ferraro, Frezza, Ghezzi, Hosokawa, Maffesoli, Montágano, Prato — a cura di Angela Ferraro e Gabriele Montágano, Pagano, Napoli 1990.
* Mario Costa, *L'Estetica dei media. Tecnologie e produzione artistica*, Capone, Cavallino di Lecce 1990.
* Fausto Colombo, *Ombre sintetiche. Saggio di teoria dell'immagine elettronica*, Liguori, Napoli 1990.
* Vittorio Fagone, *L'immagine video*, Feltrinelli, Milano 1990.
* Autori varii, *Da Majakovskij al computer. Presenze europee nel dibattito sui «media» 1910-1990*, a cura di Marco Maria Gazzano, prefazione di Ivano Cipriani Bulzoni, Roma 1990.
Segnaliamo inoltre, per la loro rilevanza informativa:
* *L'Agenda des Festivals audiovisuels en Europe*, Edimedia, Bruxelles 1990.
* *Guide de l'audiovisuel européen*, Edimedia, Bruxelles 1990.

N.B.
Ultima in ordine di tempo, ma in realtà prima autentica *novità* nell'ambito della storia e della storiografia videoartistica, sono le *storie del video in video*, con tutto ciò che ne consegue, sia sul piano critico che espressivo.
Ne ricordiamo tre in particolare, ciascuna notevole sia per impegno scientifico che per quantità di ore-video realizzate:

1. *La nuova videoarte americana. Un'indagine storica, 1967-1988.* Trenta puntate di mezz'ora circa ciascuna, a cura di Whitney Museum di New York e del Festival Ars Electronica di Linz. Prima presentazione europea al Festival Arte Elettronica di Camerino, settembre 1988.

2. *I Mostra storica internazionale di videoarte*, a cura di Diego Mas Trelles e Jean-Paul Fargier, produzione Gobierno de Canarias/ Filmoteca Canaria 1989.
Trenta ore di video da tutto il mondo, 1965-1989. Prima presentazione europea nel corso del VIII Festival de Cine Ecologico Y de la Naturaleza de Canarias dal tema *Video. Bajo el volcàn*, a cura di Diego Mas Trelles, Santacruz de Tenerife, novembre 1989.

3. *L'Arte video*, a cura di José Ramón Perez Ornia, regia di Alejandro Vallejo, coproduzione Atanor S.A./ Televisione spagnola, Madrid-Barcellona 1990.
Quattordici puntate di mezz'ora ciascuna per spiegare l'intera storia della ricerca elettronica, 250 opere citate o riprese integralmente, 100 artisti intervistati, 14 individuati come «maestri». Prima presentazione europea al Festival de la Création Vidéo di Clermont-Ferrand, marzo 1990.